Wii

零(ゼロ) 眞紅(しんく)の蝶(ちょう)™

攻略&設定資料集 くれなゐの杜(もり)

零 ~眞紅の蝶~ 攻略&設定資料集 くれなゐの杜

KT

双子の姉妹「天倉 澪」と「天倉 繭」は、
永遠に夜が続く「地図から消えた村」に迷い込んでしまう。
その村には、双子の贄（にえ）を探す村人たちの霊がさまよっていた。
「贄が戻ってきた……」
「なぜ逃げた……」
「儀式を続けろ……」

足の悪い繭を導きながら、
村から逃げ出そうとする澪。
だが、霊感の強い繭は、
双子巫女の霊に次第にとり憑かれていく。

澪と繭の行動と符合していく双子巫女の悲劇。
そして澪は〝決して見てはいけない〟
紅贄祭（あかにえさい）の真実へ近づいていく……

KT

攻略＆設定資料集　くれなゐの杜

攻略＆設定資料集　くれなゐの杜

ビジュアルの杜

メイキングの杜

攻略の杜

データの杜

零
～眞紅の蝶～
ビジュアルの杜

『零～眞紅の蝶～』

ビジュアルギャラリー

「零」シリーズといえば、身も凍るような恐怖演出もさることながら、洗練されたビジュアルもまた魅力のひとつである。恐怖を際立たせる「美」を堪能しよう。

ディレクターからひと言

『紅い蝶』の澪のデザインの設定は、「太りやすい体質を気にして近所のバレエ教室に通う。そこで練習用に買ったチュチュのメーカーがお気に入りで、そのメーカーが同系列で展開していたブランドの服を買っていた」となっていました。『眞紅の蝶』でも、『紅い蝶』のデザインラインを踏襲し、加えて後ろから見た時に背中と肩に見所がくるようにしてあります。

澪コスチュームバリエーション

ディレクターからひと言

制服は「夏の日差しが逆光になった時に夏服が少し光に透ける」のを意識し、スカートの下端、袖の端、へそや腰の辺りにギリギリの半透明を入れてあります。また、水着とニーソックスは、上から下からの「見えるか見えないか」の極限を目指すというコンセプトで作った結果、試作段階での水着のローライズ感は布の存在が一瞬確認できないところまで行っていたので、現在の形に戻した経緯があります。

天倉 繭

アマクラ マユ

ディレクターからひと言

繭は、澪と同じブランドだけどシルエットが違う服を選んでいるという設定です。ゲーム内では前から見る機会が多いので、前面に特徴を集中させています。肩にスリットが入っているのは、腕を動かした時に蝶の羽根のように動くことを意識しました。また、繭はバレエ教室ではいつも見学で、隅で体育座りしながら澪をずっと見ているという設定です。

繭コスチュームバリエーション

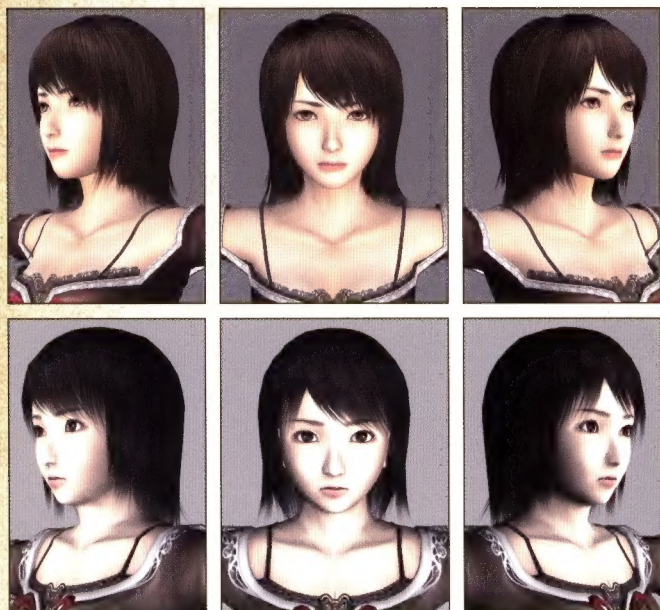
黒いニーソックス　白いニーソックス　ルイージ　夏用の制服

桜色の浴衣　紅い浴衣　紅い水着　紅い水着とスカート

蒼い水着　蒼い水着とスカート

ディレクターからひと言

浴衣はエンディングに関係するのでコスチュームに入れることが必須なのですが、『紅い蝶』で個人的に猛威を振るったゴスロリは、繭のノーマルコスチュームとだんだん違いがわからなくなってきたので、泣く泣く削除に。代わりに入ったマリオルイージは、どちらがルイージかというのが問題がありましたが、イメージ的に澪がマリオに落ち着きました。まあ、皆神村では澪が姉ということなので、問題ナシです。

テストモデルレンダリング

新旧モデル比較

上段　眞紅の蝶（2012年）
下段　紅い蝶（2003年）

ディレクターからひと言

今回は少し大人びたキャラクターにして欲しいという任天堂の要望で、年齢を２歳くらい上げることになりました。紅い蝶が１５歳で、眞紅の蝶は１７歳という設定です。年齢は上がりましたが、澪の性格はそのまま受け継いでいるモデルになっていると思います。今回は肩を出しているので、鎖骨周りの肉付きはこだわりどころでした。

新旧モデル比較

上段　眞紅の蝶（2012年）
下段　紅い蝶（2003年）

ディレクターからひと言

繭は結構変わりましたね。澪とは違い、髪の毛を外ハネから内ハネにしたことで、少し内向的な性格に見えるようにしました。前作にあった襟を無くして喉が見えるようにしたのは、エンディングで生まれる紅い蝶がより良く見えるようにということで、最初から意識していました。また、モデルとして『紅い蝶』から胸が大きくなってしまったのですが、前作も今作も繭の胸のほうが２ｃｍ大きいという設定は変わらずです。

左側　眞紅の蝶（2012年）
右側　紅い蝶（2003年）

・澪（仮グラフィックモデル）

ディレクターからひと言

これは澪の試作モデルです。この頃はまだ前作のプリレンダムービーから少しだけ年齢が上がったくらいの印象にして、少し幼さを残すように考えていました。というのも、「紅い蝶」エンディングでの二人の幼い恋愛を成立させるには、ある程度の幼さが必要だと思うからです。そのせいで、普段着バージョンのモデルには少しだけ幼さが残っているのではと思います。なお、この完成前バージョンはスカートとレギンスが違っています。スカートは和柄の布と二重になっていて、たまに透けて見えるというコンセプトでしたし、レギンスも和柄という設定でしたが、ゲーム中ではどちらもあまり綺麗には見えませんでした。スカートは三重にしてボリューム感や動きを重視し、レギンスの柄は光に反射したときにだけ見えるということにしたのです。

普段着 Ver. 仮

こちらはゲーム本編ではお目にかかれない、澪の普段着姿のCG。もととなった仮デザインのイラストは次ページに掲載している。

コスチューム仮デザイン

ディレクターからひと言

一番最初に考えたデザインです。海外スタッフから、「紅い蝶」の二人の服について、あんな服を着ている人間はいないので、もう少し現実的な服の方がいいという意見があったので、「もし実写ドラマ化したら」というコンセプトで、シンプルで普段着に近いものを考えました。二人の性格から、活動的な澪は和柄のキャミソールとレギンス、繭は黒い和柄のワンピースで、少しふわっとした格好が合うのではと思いました。しかし、シルエットが違いすぎて双子に見えなかったこと、コスチュームとして特徴がなさすぎるのでは、ということで別の路線を探すことになりました。

ディレクターからひと言

和柄の普段着というところは押さえつつも、双子だからシルエットを合わせようというコンセプトで作ったものです。澪もスカートにして、繭とシルエットを合わせました。また、性格付けということで、繭は袖があるタイプにしました。澪も繭も蝶のリボンを目立つところにつけて、ペアルックを強調した跡が残っています。しかし、繭のグラフィックを黒くすると敵というか悪いキャラに見えてしまったこともあり、色味を茶色に調整したバージョンも作ったのですが、「紅い蝶」はあの二人のカラーリングが合っていることも含めて画面の色をデザインしていたことに我ながら気付き、二人のデザインを統一感のあるものにすることになったのです。

ディレクターからひと言

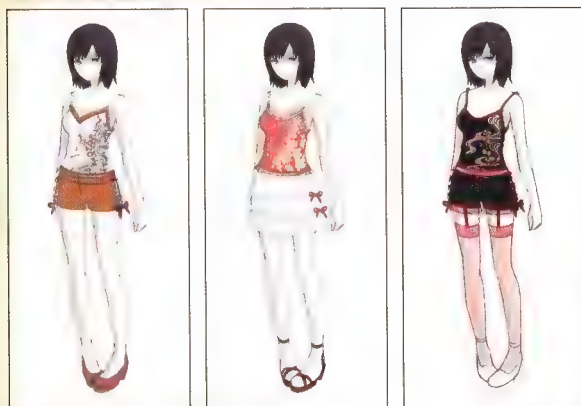
澪と繭のカラーリングを統一するという「紅い蝶」のコンセプトに立ち戻りつつ、「紅い蝶」の服とはシルエットを変えたものにチャレンジしたデザインです。また、カラーも真紅を意識し紫色からもう少し赤を強くしたものに変えてあります。ただ、このときはまだ「普段着っぽいシンプルさ」というのにこだわっていましたが、「真紅の蝶」の画面視点で見るとシンプルすぎて抑揚が無いことがわかってきましたので、もっとディティールに凝ったものにしようということになりました。

ディレクターからひと言

仮の決定稿です。最終形に近いものになってます。澪は今作の視点を考えて肩を出したり、背後にリボンを持ってくるなどしてあります。繭はやっぱり黒いブーツが合いますね。このときは二人のスカートは、普通のスカートの上にふわっとしたレースの生地を重ねようとしていました。実際にモデルを作ってみると、もっと動きがないとダメだということで、二人ともレース生地を何層にも重ねたスカートになりました。

・仮デザインコレクション・澪

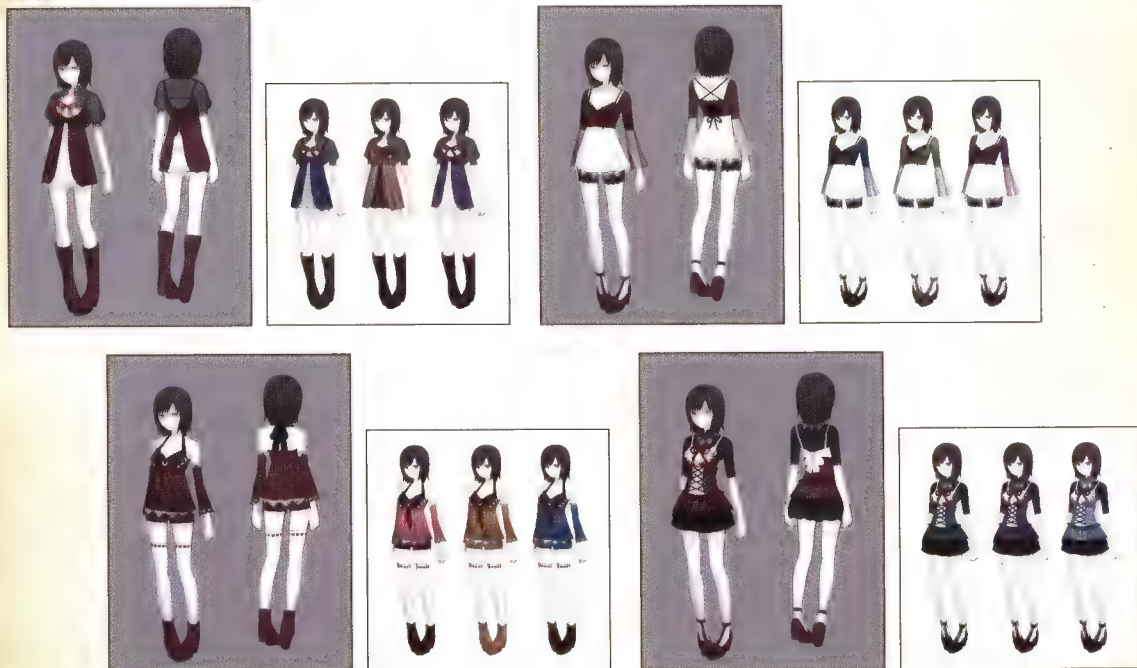
大人びた感じに

もっと普段着っぽく

ディレクターからひと言

「紅い蝶」のデザインは結構すんなり決まったのですが、「真紅の蝶」では、前作をどう引き継ぐかというところで苦労しました。他にもいろんなバージョンを作っていましたが、その軌跡を少しだけお見せします。今見ると驚くようなものもありますね…。初期段階で、私の指示無しで「大人びたものを」というコンセプトだけを伝えてデザイナーの方に描いてもらったものは、あまりにも年齢が高めに見えてしまっていました。

前作のテイストを残す

仮デザインコレクション・繭

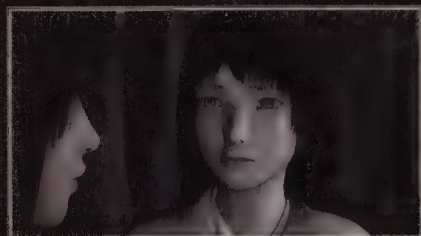
春秋着っぽく

ディレクターからひと言

繭については、澪の路線が決まってからその対として考えればいいということで、後回しになってしまう傾向があったので、仮デザインは澪よりも少ないです。プロデューサーの菊地が、なぜか繭にカチューシャ、澪に対として髪留めをつけることに執拗にこだわった時期があるので、繭には途中までカチューシャがついていました。まあ、アクセサリとして髪飾りは用意してあったので、最終的には外すことになりました。

前作の雰囲気を残す

登場人物&怨霊ビジュアル集

血塗れの着物の女
（黒澤紗重）

村の祭を司る黒澤家に生まれた双子の妹。紅贄祭での双子の運命から逃れようと姉の八重とともに村から逃げるが、途中で山道から落ち、村人たちに捕まってしまう。八重が戻って来なかったことに絶望しつつ、注連縄（しめなわ）で首を吊られて殺される。死体は蔵に入れられたが、大償の発生とともに怨霊となり、村人を虐殺した。

ディレクターからひと言

『紅い蝶』では、紗重と繭の顔立ちを少し似せるということで考えていたのですが、今作では、繭が大人びてキャラが強くなった分、紗重は古風な顔立ちの、別の系統の美人を目指しました。また、何度か触れたことがあるのですが、紗重の返り血は『紅い蝶』の片翅にみえるように作られています。この片翅というコンセプトがボツとなったエンディングの片翅(→P.103)につながっています。

黒澤八重

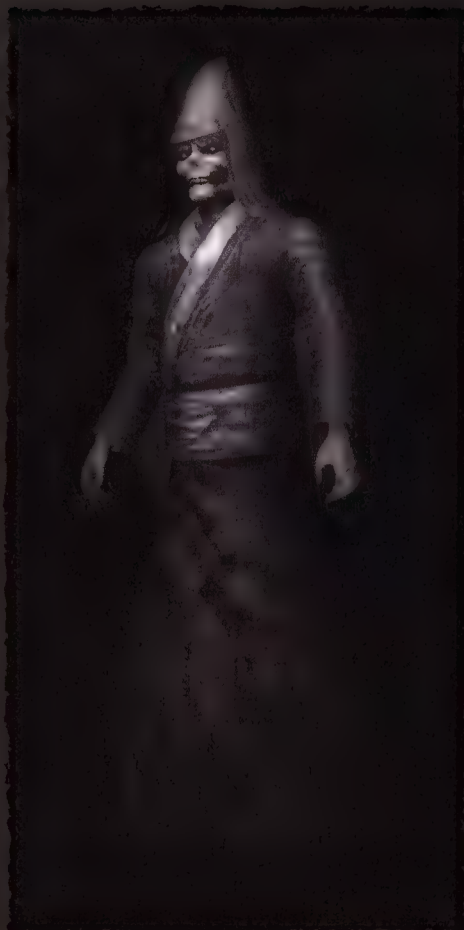
黒澤家に生まれた双子の姉。樹月の手引きによって紗重とともに皆神村からの脱出を図るが、紗重が山道を落ちたことに気づかずはぐれてしまう。紗重を探すうちに山の中で迷ってしまい、村の入り口へ戻ったときはすでに村は無くなっていた。そのショックのせいか、記憶喪失となる。

ディレクターからひと言

八重も古風な美人を目指して作り直しました。姉である八重の方がいつも紗重をリードしていたということで、強い意志をもった表情をしています。

黒澤家当主
（黒澤良寛）

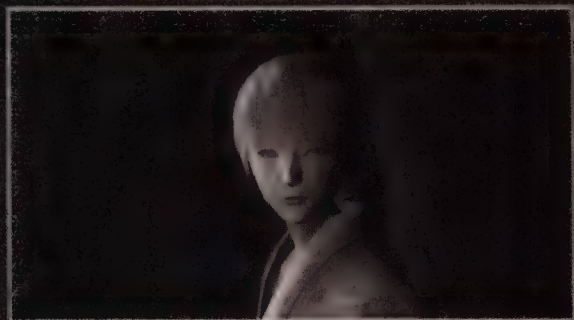
八重と紗重の実父にして、黒澤家の当主。本人もかつては紅贄祭で弟を殺した過去を持つ。儀式のためとはいえ、娘を捧げることに心を痛めていた。

ディレクターからひと言
八重と紗重の父親なので、儀式に戻ってきた澪を歓迎し、戦わないという初期設定に立ち返ろうと考えたのですが、検討した結果、ゲームを盛り上げる為には戦わなければということで、やはり戦う敵としました。骨のようになってしまうのは、大獄の闇に飲み込まれたときに溶けてしまったという設定です。

縄の男（楔）
（真壁清次郎）

皆神村を訪れた民俗学者。秘祭について調査していたが、黒澤良寛たちによって「楔」にされてしまう。澪たちが拾った「射影機」や「霊石ラジオ」は彼が持ち込んだものである。

ディレクターからひと言
宗方は「夏休みいっぱい田舎の親戚の従兄弟の家に泊まりに来た少年が近所の女の子を好きになってしまったが、東京に戻る段になって、そのことをどうしても言い出せない、という瞬間の微妙な表情をして欲しい」というオーダーだったのですが、設定が細かすぎると言われてしまいました。

宗方良蔵

真壁の助手で、立花樹月・睦月とは幼少時から親交があった。樹月から八重と紗重を村から逃す手助けを頼まれたため、真壁に同行して皆神村を訪れる。

立花樹月

蔵に幽閉されている少年。澪のことを八重と思い込み、村を脱出するためにさまざまな助言をしてくれる。かつて双子の弟である睦月とともに紅贄祭を行うが、睦月を思う気持ちが強すぎて儀式は失敗に終わり、その時から髪が白髪となった。

睦月との約束を果たすため、八重と紗重の脱出を手引きするが、村人たちに捕らえられ、蔵に幽閉されていた。

立花睦月

樹月の双子の弟。自分が紅贄祭で死んだあとは八重と紗重を村から逃してほしいと樹月に頼んでいた。手をかける樹月のことを心配していたのかもしれない……。

ディレクターからひと言

樹月が蔵の中で蝶と戯れている絵をやりたいとは思っていたのですが、なかなか見せる機会がなく、今回、「陰祭」エンディングでなんとか入れ込むことができました。睦月は紅い蝶になれなかったので、あの蝶は睦月ではないのですが、紅い蝶になった他の贄と話しているという設定です。また、樹月のイメージは、「禁猟のふれが解かれし鈍(にび)色の野に瞼(まみ)ふせし少年と蝶と」（塚本邦雄）と「少年は少年と眠るうす青き水仙の葉のごとくならびて」（葛原妙子）の二首の短歌から貰っています。

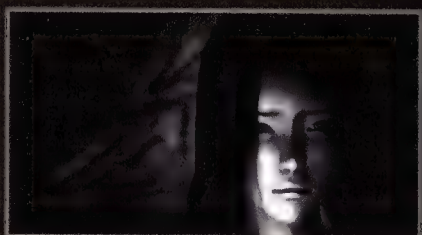
紅い着物の少女
（立花千歳）

樹月と睦月の妹。生まれつき目が弱く、離れてもすぐ分かるように樹月にもらった鈴を身につけている。八重たちが逃げたことが原因で樹月が蔵に幽閉されたため、ふたりを憎んでいる。澪を八重と思い込み「お兄ちゃんを返せ！」と襲ってくる。

ディレクターからひと言

澪と繭が大人びたので、千歳も少し大人の怖い霊として再デビューさせるという計画もあったのですが、試した結果、元のイメージに戻りました。また、千歳が澪を押入れに引きずり込んで一緒に入るという即死必殺技を追加したのですが、あまりにも見る条件がレアなため、仕様を変更し、澪の手を引っ張る攻撃として残しました。

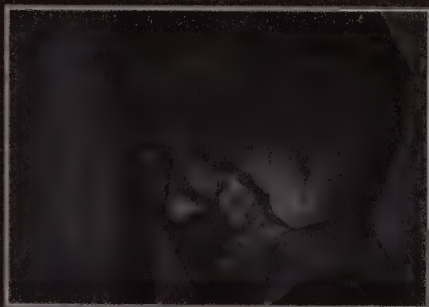
迷い込んだ女
(須藤美也子)

ダムの調査に出かけたまま行方不明となった恋人・槙村真澄を探して皆神村へやってきた女性。ようやく槙村と再会を果たしたかと思ったが、すでに「楔」に殺されて怨霊となっていた槙村の手で殺されてしまう。なお、ストーリーではプレイヤーが皆神村で最初に遭遇する怨霊でもある。

皆神村で槙村と再会できたが、村に漂う異様な雰囲気に呑まれ、次第に心を蝕まれていく。絶望に耐え、槙村の帰りを逢坂家で待つが……。

ディレクターからひと言

最初に出会う霊ということで、かなり細かくブラッシュアップしてあります。真澄に殺された時の再現ということで、澪を突き倒し、馬乗りになって首を絞めるという攻撃を増やしました。また、澪のカメラを弾き飛ばすという攻撃もあったのですが卑怯すぎるということでボツに。澪に、そのカメラを持っていると危ないという警告する意味もあったのですが、企画倒れになりました。

切り刻まれた男
(槙村真澄)

「水神ダム」建設に伴って、皆神村周辺へ派遣されていた調査員。皆神村へ迷い込んでしまい、黒澤家へ入った時に「楔」に殺されて怨霊となった。怨霊と化したあとは皮肉にも自分を探しにきた恋人・須藤美也子を自らの手で絞殺してしまう。

怨霊名のとおり、全身を「楔」に刻まれた無数の傷で埋め尽くされており、その苦しみを訴えるかのように襲い掛かってくる。

ディレクターからひと言

このゲームでは愛する者の首を絞めて殺すというモチーフがあり、真澄の霊も美也子の首を絞めて殺しています。その光景を仏間の床の隙間から覗くという、昔からやりたかったイベントを追加し、そのイメージを強化しました。また、真澄も美也子と同じく突き倒しからの首締め攻撃があります。美也子と真澄のタッグと戦うときには、美也子が突き倒して真澄が首を絞めるという連携攻撃が見られるかもしれません。

顔を隠した宮司

紅贄祭を執り行う宮司たち。儀式に失敗して発生した大償に呑まれ、怨霊と化してしまう。今度こそ儀式を成功させるため、双子の帰りを待ち望んでいる。御札に隠れて見えないが、顔にはびっしり呪言のような文字が書き込まれている。

ディレクターからひと言

前作からほとんど変わった印象が無いと思いますが、実は布の下の顔を作りこんであるのです。激しく動くと布がめくれやすいように調整したので戦闘中に顔を見る機会は増えたと思います。

忌人

決して見てはならないという「虚」で儀式を執り行うため、目を縫われた人々の怨霊。禁を破って「虚」を覗こうとした人間や罪人も、罰として忌人にされてしまう。目は見えないが、耳は聞こえるため、戦闘時は澪の足音などを察知して襲いかかってくる。

ディレクターからひと言

前作で、デザインだけできていてボツになった老人の忌人は今回も入れることができませんでした。枯れた味わいを出していたのがなんとも捨てがたかったのですが、実現できなかったのが残念です。

闇に囚われた男（左）
闇に囚われた女（右）

大償の瘴気に取り込まれた皆神村の人々。怨霊となってからも村内をさまよっている。「闇に囚われた女」は苦しみの感情のみ残されているが、「闇に囚われた男」はすべての感情が抜け落ちているせいで、まれに棒立ちになる。

ディレクターからひと言

あまり気付かないと思いますが、この霊は前作から格段に作りが細かくなっているんです。この霊の特殊攻撃「仲間を呼ぶ」には、呼びすぎて部屋いっぱいに溢れるというバグがあったのですが、それはまた別の怖さが出ていて良かったですね。

沈められた女

皆神村の住人ではなく、過去に澪たちと同じく村に迷い込んだ女性。滝に身を投げたあと、浮島に流れ着いたが、黄泉からの無数の腕に引きずり込まれて怨霊となる。今も朋鳴池の冷たい水の中を漂い続けている。

箱に隠れた女

大償から逃れるために箱の中へ逃げ込んだが、箱から出られなくなり、そのまま闇に取り込まれてしまった女性の怨霊。皮肉にも彼女が箱から出られたのは怨霊となってからだった。

首が折れた女

大償から逃れようと渡り廊下から身を投げた女性。飛び降りた時に首が折れ、ありえない方向へ曲がったまま怨霊となる。自分が受けた痛みを生者に与えようと、皆神村をさまよっている。

飛び降りた女

桐生家の2階から飛び降り自殺した女性の怨霊。転落した衝撃で変形した体のまま怨霊と化し、屋敷内を仰向けで這いながら徘徊している。ディレクター柴田氏の夢の中に何度も出てきた怨霊だそうだ。

ディレクターからひと言

この女性霊軍団は正統な進化をしています。沈められた女の髪の毛が顔に張り付いている感じなどはまさにやりたかったところです。その中でも、飛び降りた女はかなり艶かしくなりました。見えるところがギリギリなので、ボツになりそうな危険もあったくらいです。あ、ふすまを少しだけ開けると、首が折れた女の霊の縦に並んでいる目と澪の目が合うという演出を今回も入れ忘れてしまいました。

鎌を持った村人（左）
松明を持った村人（中）
竿を持った村人（右）

逃げ出した八重と紗重を探している村人たちの怨霊。「霊石ラジオ」で彼らの声に耳を傾けると、村のためとはいえ生贄となる八重や紗重の境遇に同情していた者もいたようだ。

ディレクターからひと言

村人を少し強化しようと、竿を持った村人に縦振りという特殊攻撃を追加しました。ヒットすると澪は倒れ、馬乗りになりつつ竿を首に押し当てるのですが、あまり見た方はいないかもしれませんね…

楔に殺された男（左）
楔に殺された女（右）

大償の時に黒澤家の大広間に集まっていた村人たちが、「楔」によって切り刻まれ、怨霊となってしまった。「楔」に刻まれた痛みに苦しみながら、皆神村をさまよっている。男女のペアと戦うと、かなり強敵だ。

ディレクターからひと言

この二人は黒澤家の血塗れの部屋で一緒に出てくるのですが、連携が凶悪ということでパワーダウンを命じられていました。単純に弱くすると面白くなくなってしまうので、血塗れの部屋を少し大きくしたのですが、気付いた方はいるでしょうか？

鬼に追われる少年（左）
鬼ごっこをする少女（右）
鬼と戯れる少年（右）

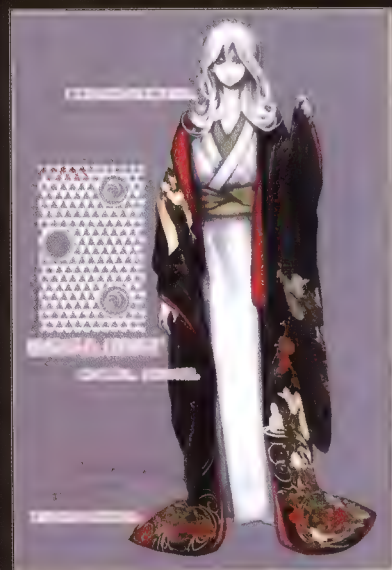
大償の闇に飲まれたことを自覚しておらず、無邪気に遊びを続けている子供たちの霊。この遊びは「鬼」が「贄」に捕まると「蝶」になるというもので、我々が知っている遊びとは少し違うようだ。

ディレクターからひと言

少女のモデリングは、近くで見ると吸い込まれるような寂しい表情をしていて泣けてくるのですが、ゲーム中はじっくり見られる瞬間が無いのが残念です。

・番外編（「お化け屋敷」に登場する怨霊たち）

暮羽

皆神村で「陰祭」を執り行う暮羽神社の神主。双子として生まれたが、双子の片割れが死産だったため、髪は白くなり生まれながらの鬼隻となる。人間の心や霊感を読み取る能力を持つが、自身はすべての感情を喪失してしまっている。

暮羽のデザイン案。彼女の着物の紋様までかなりこだわってデザインされているのがわかる。

普段は着物に隠れてほとんど見えないが、貴重な暮羽の素足が拝める初公開の設定イラスト。

ディレクターからひと言

暮羽は、双子として生まれた時にすでに妹は死んでいた「生まれつきの鬼隻」という設定です。お化け屋敷での主人公が澪だった時代には、澪が「これから儀式をするあなたがうらやましい…」というような恨み言を低いテンションで言い、稀に自分で自分の首を絞めたりしたのです。もちろんボツになりましたが…。設定イラストには座って後ろを向いている絵がありますが、普段は生きるのをあきらめたような佇まいで、朽ちるのを待っているようなアンニュイな雰囲気で後ろを向いて座っているというキャラだったのです。後姿の雰囲気や、立ち上がって振り返るしぐさも、しどけない感じにこだわっていたのですが、着物の裾がうまくいかなかったので結局ボツになってしまいました。また、暮羽の心を使い果たした雰囲気は、甲斐庄楠音（かいのしょうただおと）の「横櫛」をイメージしてあります。

後ろに首が折れた女

出典：零 zero ／ 2001 年

『零～zero～』で登場した怨霊。氷室邸にある月見台から飛び降りた際に首を折り、頭部が後ろへ大きくのけぞっている。『零～zero～』の開発中には洋服姿の初期案もあったそうだ。

ディレクターからひと言

お化け屋敷で「首が横に折れた女」とコラボしてもらおうと、零一作目から呼びよせた霊です。この霊はシリーズの中でもリクエストの多い霊でしたし、私のお気に入りでもありました。お化け屋敷はストーリーの繋がりを無視しても霊を出せるということで、真っ先に決まったゲスト霊です。

目隠し鬼

出典：零 zero ／ 2001 年

同じく『零～zero～』からゲスト出演している怨霊。氷室邸で行われていた"目隠し鬼"の儀式で目を潰されており、「目が――目が……」と呻きながらさまよい続けている。

ディレクターからひと言

この霊も、零一作目から。今回リニューアルにあたり結構作り直しました。苦悶に満ちた印象は少し弱まり、若干綺麗な感じになったかもしれません。じわじわ迫ってくるのが怖いので、足の指を作りこんだのですが、ゲーム中は残念ながらほとんどわからないと思います。

亞夜子

出典：零 月蝕の仮面 ／ 2008 年

『零～月蝕の仮面～』に登場。朧月館に入院していた少女の怨霊である。記憶を蝕まれる月幽病のため、他人を傷つけることで自分を保っており、看護婦や患者たちから恐れられていた。

ディレクターからひと言

この霊は『零～月蝕の仮面～』からのゲスト霊です。亞夜子と千歳が同時に出てくるお化け屋敷があったらいいだろうと思ったのがきっかけです。亞夜子は背中に乗ってくる攻撃が特徴的なのですが、主観視点になったため、耳元で亞夜子が「死んじゃえ…」と囁くのが実現しませんでした。

皆神村CG集

『紅い蝶』から視点が変わり、細部まで細かく調整された皆神村のCGを一挙公開。より怖く、より美しくなった皆神村を柴田ディレクターのコメントとともに振り返ろう。

御園

ディレクターからひと言

村を見下ろす高台にある御園ですが、この平たい岩の真下に虚の穴があるという設定で、位置も合わせてあります。また、澪が来た「消えた道」にも壊れた鳥居を置いて少しわかりやすくしました。

御園を照らすように周囲には篝火が焚かれている。村人の怨霊の仕業だろうか。

皆神橋

ディレクターからひと言

橋から下を覗くと、遥か下に川が流れています。朔晦池からの水が、立花家の隣の川を通って流れてきているのです。高さの落差があるのは、その間に滝があるという設定です。

ディレクターからひと言

『紅い蝶』では行くことができなかった中庭に降りられるようにしたのはうれしかったですね。中庭の縁側から床下を覗いたり、大座敷を見られるようになっています。

逢坂家・中庭

奥の間の縁側から中庭を見たアングル。『眞紅の蝶』ではここから中庭へ進めるようになっている。

蔵

ディレクターからひと言

私が最初に見た夢では、この蔵の前を通っていくと村人たちの小さな家が密集しているエリアがありました。二ノ刻で村人たちの列がこちらからやってくるようにしたのは、そのためなのです。

本編では数少ない味方である樹月が幽閉されている場所。彼の助言を求めて何度も訪れることとなる。

朔鳴池と囁き橋

ディレクターからひと言

今作では、黒澤家に向かって右側の水面に浮島を追加してあります。これは、もともとの想定にあったのですが、グラフィックの関係で入れられなかったもの。浮島に浮遊霊もいますので、射影機で眺めてみてください。

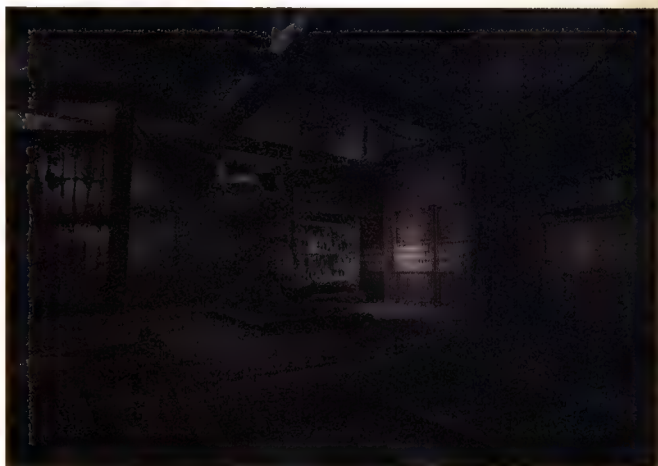
黒澤家・当主の間

ディレクターからひと言

この場所で、当主が来客を監視していたという設定です。当主の浮遊霊もいますので、その気持ちになってもらうという意味で、上から玄関を覗き込むイベントをぜひ入れたかったのです。

逢坂家・囲炉裏の間

ディレクターからひと言

この家は親戚の家がモデルになっているのですが、「紅い蝶」から入り口脇の窓を増やしたり、廊下へつながる布を長くしたりと、あれから思い出したことを追加していき、より完全なものにしました。

コメントどおり、天井から垂れ下がる暖簾は床に届きそうなほどに長い。

逢坂家・大座敷

ディレクターからひと言

この布団に何が入っているのか、という質問を業者から何年も受けているのですが、今作でしぶしぶめくれるようにしたところ、がっかりしたようで、めくれないように戻しました。怖いものを見せるにしても、タイミングが早すぎるし、やはり頭の中で怖くなってしまうこと以上のものはないのでしょう。

黒澤家・玄関

ディレクターからひと言

玄関の奥にある丸窓に映る木の枝の影は、前作で動かしたかったのですが、叶わなかったもの。今回の影は風で動いているのですが、微妙すぎて気付かないかもしれません。

黒澤家・仏間

ディレクターからひと言

『紅い蝶』では、灯籠が並んでいる棚の奥には板が張ってあって先が見えなくなっていましたが、今作では板を外すことにより、複雑難しい部屋の構造が今の視点でもわかるようになりました。

黒澤家・雛壇の間

ディレクターからひと言

『紅い蝶』の初期草稿では、この部屋には雛壇が二つ並んでいるという設定だったのですが、いざ並べてみると面白い光景になってしまったので、お雛様が二つある雛壇に変更になりました。雛壇の後ろから中に入ると横になれる空間があって、八重と紗重が秘密の遊びをしているという設定も考えましたが、あまりにもわかりづらいので、障子の衝立の向こうということに戻しました。

二つの雛が並ぶという特殊な雛壇がある部屋。「凍蝶」エンディングのラストシーンで使われている。

黒澤家・大広間

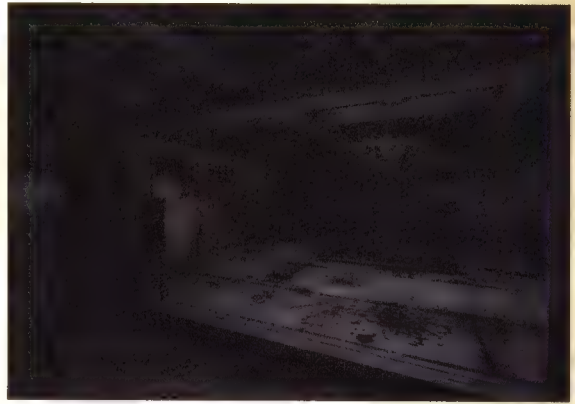
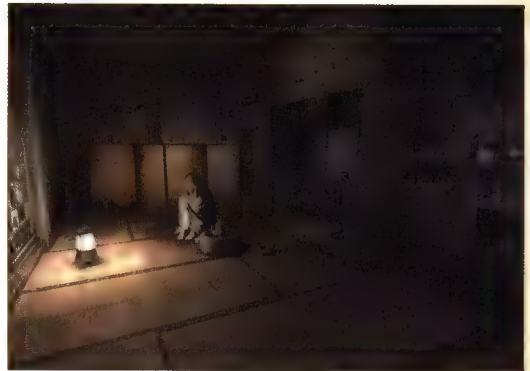
ディレクターからひと言

『紅い蝶』では土蔵廊下側の扉からやってきたときに大広間の中が見えないようになっていたのですが、扉から大広間の中が少し見えるように変更してあります。『真紅の蝶』の視点では、いきなり障子があり、どっちに行っていいのかわからないという意見が多かったのです。

海外版パッケージイラストにもなった大広間。無数の死体の山で笑う紗重の姿は二ノ刻で見られる。

「楔」に追いかけられたり、奥の納戸に横村真澄の地縛霊が現れたりと印象に残りやすい場所だ。

桐生家・高床座敷

座敷内に鎮座しているミイラのような物体にも触れられる。どうなるかは触れてみてのお楽しみ。

ディレクターからひと言

スタッフの間で「寒がり人形」と呼ばれているこの人形ですが、布をめくると霊が襲ってくるという分岐も考えていました。しかし本当に寒がっている人が入っていたように思われて笑えるのでボツになったという経緯があります。

黒澤家・座敷牢

ディレクターからひと言

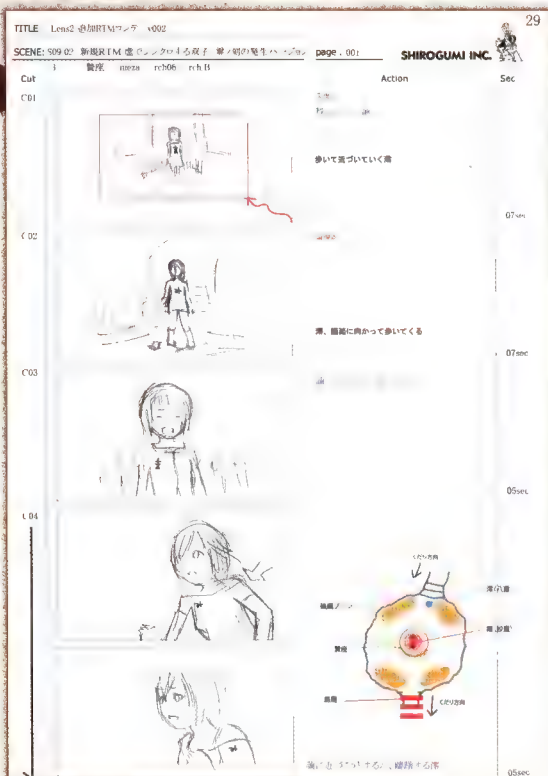
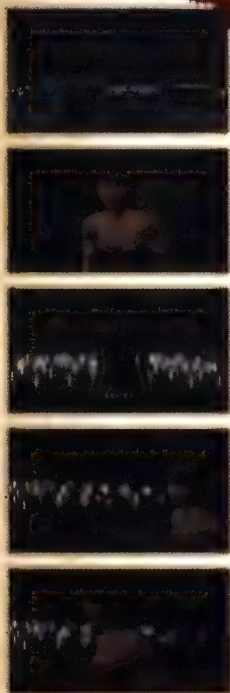
真壁が囚われていた座敷牢ですが、八重と紗重が秘密の相談をする場所でもありました。終ノ刻でここを訪れると、二人の姿を見ることができます。

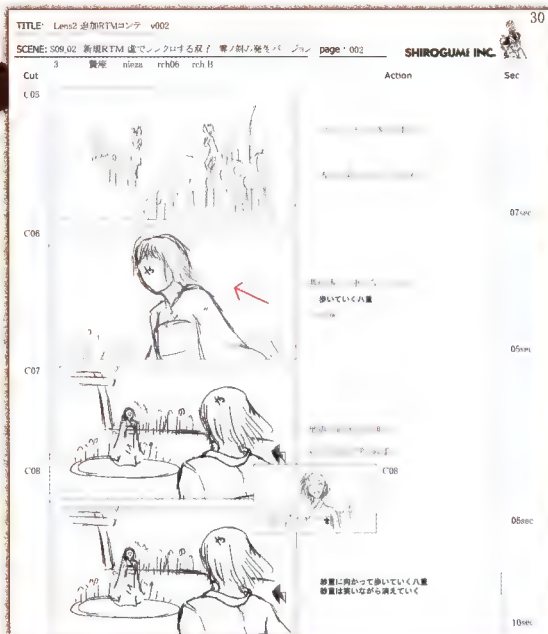
壁面には繭が書いたものであろう「にげて」「マタオイテクノ」の文字が。

ムービー絵コンテ集

ムービーシーン製作用に描かれた絵コンテを、今回本書のためにに特別にお借りすることができた。製作過程が垣間見える貴重な資料をこの機会にじっくり堪能してほしい。

終ノ刻「紅い蝶」／虚でシンクロする双子　零ノ刻の発生バージョン

PAGE 001 Cut 01-04

贄座で澪と繭、八重と紗重がそれぞれ再会を果たすシーン。5コマめのカットで「躊躇する澪」と書かれているが、完成したムービーではほんの一瞬、戸惑う程度で、むしろ澪の決意の固さが伺える。

PAGE 002 Cut 05-08

コンテではすでに2コマめで澪が八重の姿となって描かれているが、実際のムービーでは澪のまま。繭も音声だけは紗重とダブっているものの、その姿は消える寸前まで紗重に変わることはない。

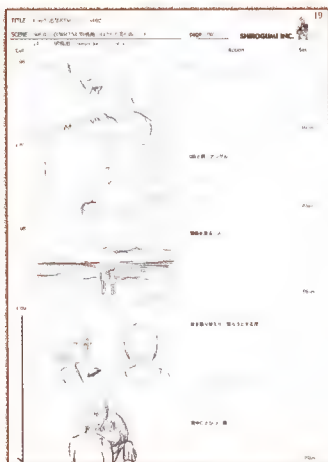
七ノ刻「紗重」／樹月の部屋にいる繭

PAGE 001
Cut 01-03

七ノ刻での繭との再会シーン。この直前のムービーで紗重が樹月の部屋へ入っていくのを目撃している澪は、そこに閉じ込められていた繭が本物なのか、姿を変えた紗重なのか確信が持てない。

PAGE 002
Cut 04-07

１コマめのカットに注目。ものすごくホラーな雰囲気に描かれているが、実際のムービーではここまでの怖さはなく、何かが抜け落ちてしまったような、やや虚ろで悲しげな表情を浮かべている。

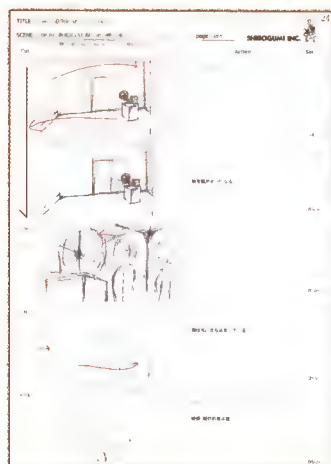
八ノ刻「片割レ月」／朋鳴池のほとりで寄り添う二人

PAGE 002/Cut 06-09

PAGE 003/Cut 10-12

PAGE 001
Cut 01-05

エンディング分岐条件のひとつとして、今作で新たに追加された朋鳴池(囁き橋がかかる黒澤家前の大きな池)のほとりでのムービーシーン。「よくここで遊んだよね」というのは紗重の生前の記憶だが、その次のコマの「もうすぐなくなっちゃうんだよね…？」は現在の藺の記憶から出た言葉と思われ、藺の混乱ぶりが伺える。

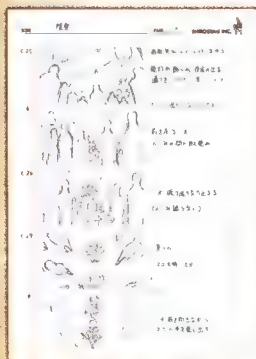
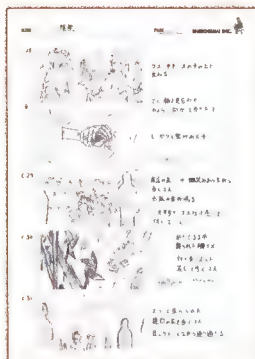
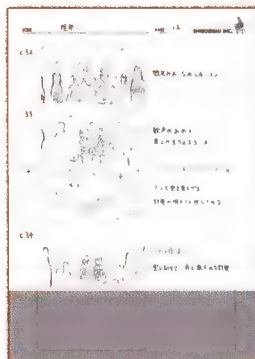
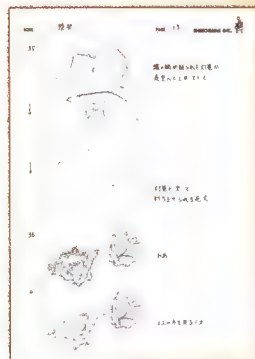
２コマめのカットが藺を真横から捉えたアングルから、やや前寄りに変わったことで澪の表情はまったくわからなくなったが、そのぶん藺の憂いに満ちた悲しげな様子がより強調されている。

八ノ刻「片割レ月」／桐生家の映写室

PAGE 001/Cut 01-04

PAGE 003/Cut 10-13

PAGE 002
Cut 05-09

こちらもエンディング分岐条件のひとつで、立花家の映写室に入ると発生する新規のムービーシーン。ゲーム中ではほとんど無表情といってもいい繭だが、このシーンではかすかに微笑むような表情を見せている。五ノ刻で繭が座敷牢に閉じ込められたとき、澪が思わず振り払ってしまった手を、ふたりがもう一度つなぎ直すという大事なシーンでもある。ちなみにこのシーンで澪と繭が見ている祭りの映像は、分祀された暮羽神社での陰祭の様子で、かつて真壁清次郎が訪れた際に持ち込んだものという設定になっている。

エンディング／陰祭

PAGE 10/Cut 25-27

PAGE 11/Cut 28-31

PAGE 12/Cut 32-34

PAGE 13/Cut 35-36

PAGE 14 Cut 37-39

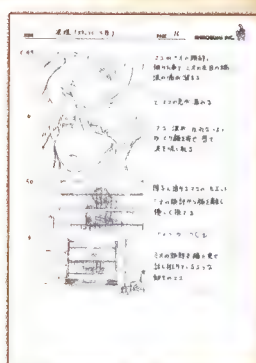
今作で新たに追加されたエンディングのひとつ、「陰祭」エンディングから厳選したコンテを数カット公開。結末としては決してハッピーエンドではない「陰祭」だが、笑顔ではしゃぐ澪と繭の様子が生き生きと描かれており、たとえ一瞬の幻想でも救われた気持ちになる。

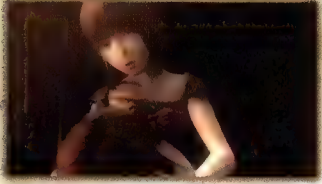
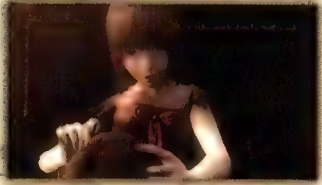
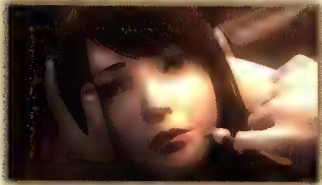
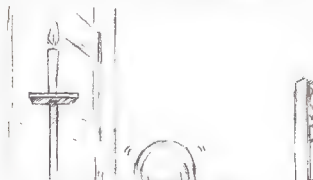
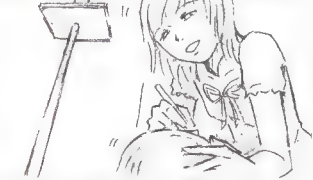
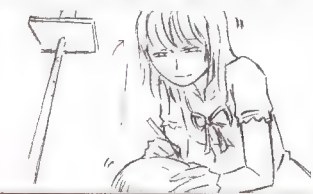
実際のムービー映像は、ふたりのはしゃいでいる様子がやや抑えめに表現されているが、ゲーム中は基本的に光源が少なく暗いシーンばかりなので、これでも十分明るい雰囲気やお祭りの楽しさが伝わってくる仕上がりとなっている。

エンディング／凍蝶

PAGE 12/Cut 37-39

PAGE 13/Cut 40-41

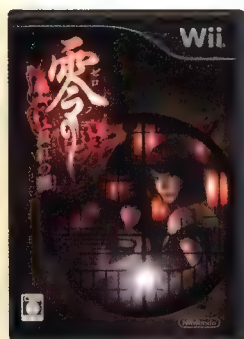
PAGE 14/Cut 42-44

PAGE 16/Cut 49-50

PAGE 15 Cut 45-48

プロデューサー・菊地氏のオーダーによる「すごく悲惨なエンディング」が、この「凍蝶」エンドだ。ここではムービー中でももっとも衝撃的なラストシーンのコンテを公開する。力なく虚ろな瞳の澪と、それとは対照的に生き生きとして楽しげな雰囲気すら伝わってくる繭。このふたりのコントラストが観る者に強烈な余韻を残すシーンである。

ディレクター・柴田氏によれば、三ノ刻のラストシーンから妄想して生まれたのがこの「凍蝶」エンドとのこと。つまり、あの場面で衝立に写った人影（繭）がしていたことは……。

CGアートギャラリー

“ビジュアルの社”の最後を飾るのは、非常に大きなサイズで描かれたCGアートたち。まるで雰囲気の違う国内外のパッケージアートと、各章(刻)の扉絵をもれなく公開する。

日本版パッケージアート 元絵

『零～眞紅の蝶～』パッケージ

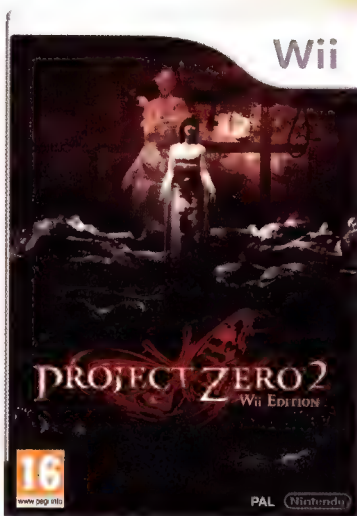
ディレクターからひと言

いくつかの候補から最終的に選ばれたパッケージがこれでした。キャラクターの魅力と、幻想的な雰囲気を強調したパッケージです。振り返った先に何がいるのかというのを明示しないことで、想像力に訴えかけるホラーであることも表現しています。パッケージに使ったのは、画面手前に丸い格子窓があるバージョンですが、格子窓がないバージョンもメインビジュアルとして作りました。紫羽神社は、儀祭の時に使う蝶の灯篭をたくさん保存してあるという設定が追加され、天井辺りに灯篭を配置してあります。麓(ふもと)の村の分祀された紫羽神社では、祭りのクライマックスで空に上げる灯篭がたくさん保存されている、という設定です。

海外版パッケージアート

ディレクターからひと言

欧州では、ストレートにホラーを感じさせる路線のパッケージが好評でした。また、ボツになったパッケージ案も個人的には捨てがたい魅力がありました。後ろから笑っている紗重が迫ってくるバージョンはシンプルでスタイリッシュですし、振り返った繭から蝶が飛び立つバージョンはドラマチックで、しかもロゴの蝶との相性が良いものでした。

パッケージ検討案

『PROJECT ZERO 2 Wii EDITION』（海外版）パッケージ

扉絵　一ノ刻「地図から消えた村」

扉絵　二ノ刻「双子巫女」

ディレクターからひと言

『紅い蝶』では、シームレスにゲームが進むことが一つのテンポを作っていましたが、今作では『月蝕の仮面』と同じく、プレイヤーがセーブするタイミングが取りやすいように、章頭の扉絵を入れようということになりました。わざわざ見せるのだから、見せる価値のあるものにしようということで、各刻の扉絵は作りこんでいます。任天堂さんから『紅い蝶』のストーリーで「繭がだんだんおかしくなっていく」ことがわかりづらいと指摘されていましたので、繭の心の移り変わりを扉絵で表現できないか、というアイデアがあり、その刻の二人の関係や、繭の状態を絵で示すということがコンセプトになっていました。

扉絵　三ノ刻「大償」

扉絵　四ノ刻「秘祭」

ディレクターからひと言

三ノ刻は、とにかく黒澤家を怖がって欲しいということでホラーテイストで押しました。初期バージョンには笑っている紗重のシルエットもあったのですが、ネタバレということで死体だけに修正しました。一ノ刻では澪と繭の心がぴったりしている様子、二ノ刻では少し離れた様子を表したので、四ノ刻では澪と繭の心が離れていくことを伝えるために、背中合わせにしました。いわゆる蝶の型ですね。黒澤家の仏間は、蝶の灯篭が印象的なのですが、それと蝶のポーズを組み合わせることにしたのです。この刻から繭が本格的におかしくなっていくので、片翅が歪んだ蝶をイメージして繭はうつむき気味にしてあります。

扉絵　五ノ刻「贄」

扉絵　六ノ刻「鬼籍」

ディレクターからひと言

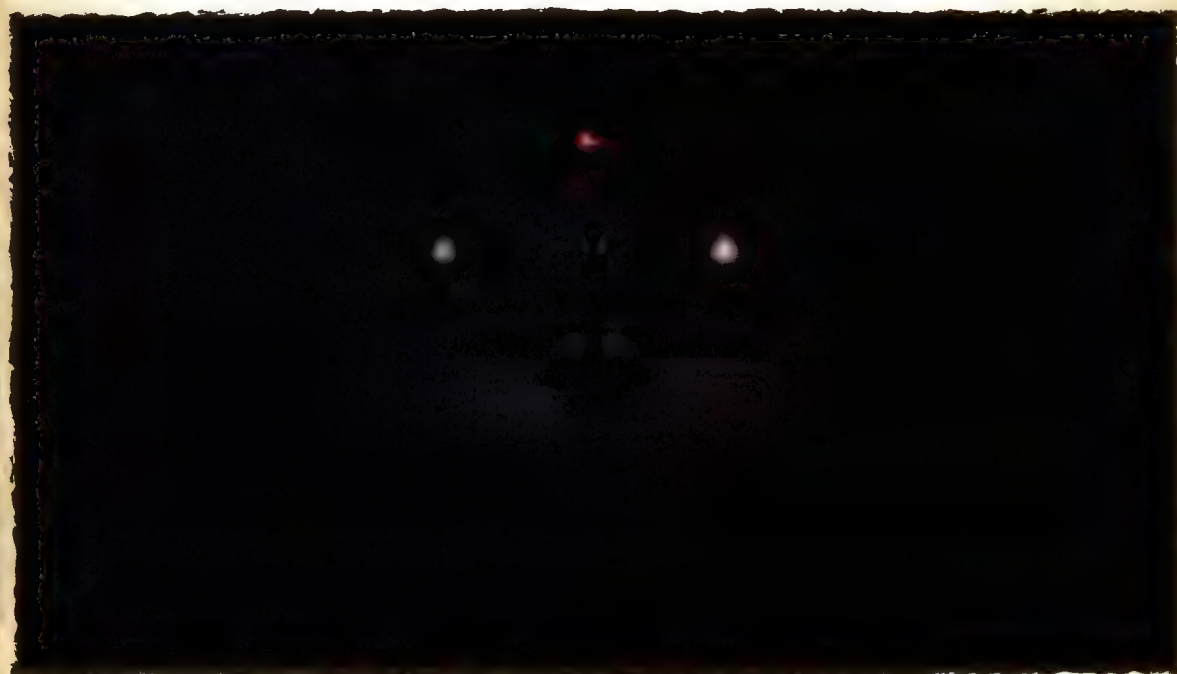
五ノ刻は、座敷牢に囚われた繭と、蔵に囚われた樹月の間を往復するというイメージで作成しました。二人とも、窓の向こうで澪を見ているという形です。ゲームでは、四ノ刻の終わりに澪が手を振り払った後の繭の表情がちゃんと見えないので、もし一瞬だけ見えたらというコンセプトで繭の表情を作りました。六ノ刻は、繭と澪のストーリーであることを印象付けたいというのと、いまひとつ落ち着いた雰囲気になってしまった人形の間を怖く見せるようという意図で作成しています。実際には首が落ちているシーンは無いのですが、あくまでも秘祭や人形のイメージということで…

扉絵　七ノ刻「紗重」

扉絵　八ノ刻「片割レ月」

ディレクターからひと言

七ノ刻は、繭と紗重が入れ替わってどっちがどっちかわからない…というゲームなのですが、それを反映して、繭の後ろに紗重が憑いているという構図にしました。繭は虚ろな表情に、紗重は狂ったように笑う直前の表情になっています。八ノ刻の扉絵は、ゲームの中で澪と繭が一緒に村の中を彷徨えるようになったので、二人で逃げるシーンにしました。澪と繭の手が離れそうになっているのは、幼い頃の澪と繭、村から逃げる八重と紗重と同じポーズをさせようと思ったからです。そして今、手を取り合って逃げようとしている澪と繭も、その過去の出来事を繰り返そうとしている…といったイメージで作りました。

扉絵　終ノ刻「紅い蝶」

扉絵　零ノ刻「虚」

ディレクターからひと言

終ノ刻の扉絵は、「紅い蝶」というタイトルどおり、左右シンメトリーにすることを決めていました。ロールシャッハテストの絵のように、見ているといろんなものが浮かび上がってくるような絵です。繭はすべてを受け入れる心の準備ができているので澪をまっすぐ見据えていますが、澪はまだためらいがあるように少しだけ上目遣いにしました。零ノ刻も同じくシンメトリーのロールシャッハ構図です。虚の淵でずっと待っている繭・紗重の心境を表すために、ダークな雰囲気にしました。繭の上にいる紅い蝶は、本来のシーンにはないのですが、繭と紗重の寂しさを際立たせるために配置しました。

零
～眞紅の蝶～
メイキングの杜

『零～眞紅の蝶～』初期草稿

ディレクター・柴田氏が書かれた『紅い蝶』の初期草稿が、今『眞紅の蝶』として甦る。本書でしか読めないもうひとつの『眞紅の蝶』の物語をじっくり味わってもらいたい。

このストーリーは、『零 ～紅い蝶～』の初期原稿をベースに、『零 ～眞紅の蝶～』用に書き直したものです。

結果的に『眞紅の蝶』で入れられなかった箇所も、意図的に残してあります。

また、『紅い蝶』の初期原稿で面白かったところも直すことをせず、そのままにした箇所もあります。

実際のゲームとすこし違うのですが、そこも楽しんでいただけたら、と思います。

序ノ刻　マヨイガ

陽の光が降り注ぐ森で寄り添う澪と繭――

幼い頃は、二人の間には、お互いの区別は無かった。どちらがどちらなのかわからないまま、溶けあっていた。

「ずっと一緒だよね。約束だよね」

その約束を口にする本当の意味もわからなかった。わかってしまったのは、あの祭りの夜。ずっと一緒にはいられない。別々に生き、別々に死んでいく。だから、その約束を何度も繰り返して…

澪と繭は、幼い頃の数年間を過ごした故郷にやって来た。この小さな山村は、この夏休みが終わると、ダムの底に沈んでしまうという。二人は、よく遊んだ思い出の場所を訪れる。その山中の澤は、鬱蒼と茂る森の中に小さく開けた庭のような場所で、二人にとって秘密の場所だった。

歩きづらそうにしている繭を見ながら、澪は心配そうに声を掛ける。

「おねえちゃん、足、大丈夫？」

「ちょっとね…でも、平気」

けだるい木漏れ日に光る水、しっとりと湿る森の空気。あの頃と、何もかもが変わっていない。背中あわせに座る二人。

「ねえ…澪…」

「ん…？」

「…なんでもない」

一つの記憶。

いつもの澤で遊んでいて、帰りが遅くなった二人は夕暮れの山道を急いでいる。翳っていく陽。黄昏の気配に焦った澪は、繭の手を離し、一気に加速する。体の弱い繭は、澪の名を呼びながら懸命についてきている。

「早くしないと、おいて行くよー！」

足の遅い姉を半ばからかうように、時折姉のほうを振り向きながら走る澪。短い悲鳴、何かが滑り落ちる音…。

「…おねえちゃん？」

道の脇の小さな崖に近づいていく。見てはいけない、と本能が囁く。崖下をゆっくりと覗きこみながら鼓動は高まって行く。大きく見開かれる澪の目…。

そこから何があったのか、澪はほとんど覚えていない。

“あのとき私がお姉ちゃんの手を離さなかったら、今も一緒に走れたのに…”

回想にまどろむ澪が、ふと顔を上げると、背中の重みが消えていた。あたりを見回す澪が見つけたのは、ぼんやりと光る紅い蝶を追って森の奥に入っていく繭の姿だった。

繭を追って森に入る澪。蝶に導かれるように森の中を走る繭。その後姿が、いつしか白い着物の女性に重なっていく。空気が変わっていくのを感じる澪。

「いたぞ！」「こっちだ！」

周囲で声を挙げる男たち。

澪の体の芯に、冷たい電気が走る。現実と幻の交錯に戸惑いながら繭の肩に手をかけた瞬間、澪の脳裏に映像が流れ込んできた。

深い穴の淵で首を吊っている女

手をつないでこちらを見ている双子の姉妹

死体の海で狂ったように笑う女

そして、澪の手が、姉の首にかかる…

「…ロシテ」

あわてて手を離した澪は、いつのまにか霧にけぶる山道に一人立っていた。風に乗って聞こえてくる、悲しげな歌声。木々の間から垣間見える、灯りの列。何かしめやかな祭りが行われているのだろうか？

澪は、その祭りの列が集まる場所へと、誘われるように歩み出す。鬱蒼とした森が開けると、あれほどいた人の気配はなく、ただ一人、繭が無数の蝶に囲まれて立ちつくしているだけだった。

「…おねえちゃん？」

澪の声に、ゆっくりと振り返る繭。紅い蝶たちが一斉に舞い立つ。

「地図から…消えた村…」

一ノ刻　地図から消えた村

祭りの風景が見えた開けた場所からは、眼下に家々が一望できた。古い民家が建ち並ぶ小さな集落らしい。

二人は幼い頃に聞いた「地図から消えた村」のことを思い出していた。かつて祭りの日に森から忽然と消えてしまった村があって、ただ記憶を失った女が一人残されたという…。それから、森に入るとその村に迷い込んでしまう人間がいると噂されていたのだ。

いつの間に時が過ぎたのか、すっかり夜になっていた。暗い山道を下っていく二人は、この村が時間が止まったかのような場所であることに気づいていた。風の音もするし、木々もざわめいているのだが、空気が動いていないのだ。

村を囲む森の奥には、ぼんやりと光る紅い蝶が何匹も舞っている…。

村の入り口の屋敷に人の気配を見た二人。その気配に誘われて、家に入った瞬間、繭の体が震えだした。落ちつかせるために繭の手を握った澪の脳裏に、繭が見ている映像が流れ込んできた。

一人の女が、誰かを探して屋敷の奥へと進んでいく。暗い廊下を抜けた部屋で、壁に向かって立っている男が振り返り…そこで映像はとぎれていた。

澪はその屋敷で射影機というカメラに似た機械を拾う。それは、“ありえないもの”を写し、さまよえる魂を封印できるという代物だった。かつてこの村の秘祭を調べにきた民俗学者が、「決して見てはいけないという祭」の御神体を撮影し、その信仰の奥底には何があるのかを見極めようとしていたのだ。

屋敷の中を探索する二人。この家には、自分たち以外にも誰かいる。しかも、それは普通の人間とどこか違っている…。拾い集めた女のメモの断片から、ここが地図から消えたという皆神村で、メモを書いた美也子は行方不明になった恋人を捜しにきたことがわかった。

そのメモを読んでいると、美也子の霊が傍らで覗き込んでいた。

「ドウシテ…」

女の霊が二人に襲いかかる。澪は、繭を守るために射影機を構えた。美也子の霊を写真に捉えると、その瞬間に美也子の記憶が流れ込んできた。美也子が捜しにきた恋人・真澄はすでに死んでおり、真澄の霊に首を絞められて、この屋敷で死んだ…。

気がつくと、美也子の姿は消えていた。そして、姉の姿も。澪が部屋から出ると、姉が屋敷から出ていくのが見えた。
「澪、ごめん、やっぱり私行かなきゃ！」
何に急かされているのかわからないが、あれほど自分の傍を離れたがらなかった姉が走っていく。不吉な予感にさいなまれながら、澪は繭を追いかけはじめた。

二ノ刻　双子巫女（ふたごみこ）

繭を追って屋敷の外に出た澪。村の中では松明をかざした村人たちの霊が徘徊し、澪と繭を捜していた。
「なぜ、逃げた…」
「儀式をつづけろ…」
「贄が帰ってきた…」
紅贄祭の日、秘祭の贄となる双子巫女が逃げたことで、大償（オオツグナイ）という災厄が起き、村は闇に閉ざされた。そして、この村は森から消えてしまった。村人たちは逃げた双子巫女を永遠に捜し続けているのだ。
追っ手から逃げながら、繭の行方を追う澪。村は暗い夜のまま時間が止まってしまったかのようだった。生きている人の影がない村の中で、蔵に幽閉されている白髪の少年、立花樹月（いつき）と出会う。
蔵の扉は固く閉ざされていたが、蔵の窓を通して樹月と話すことができた。
「祭りが始まってしまう…はやく村から逃げるんだ。でないと大切な人を失うことになる」
澪にさまざまな助言をくれる樹月は、静寂と怨念が支配するこの村で唯一安心して話せる人間であった。
蔵の裏手は紅い蝶が舞い飛び、幻想的で落ち着く場所だった。村のそこここに飛んでいる紅い蝶。澪には、蝶が無邪気に遊んでいるようにも、村を守っているようにも見えた。そしてなぜか、蝶を見ると胸が締め付けられるように切なくなるのだった。
澪は、蝶に導かれて村を彷徨う。その姿は、蝶に導かれて皆神村に迷い込んでしまった繭の姿と似ていた。
ようやく繭を見つけた澪は、橋を渡って大きな屋敷に入る。そこは黒澤家という、村を統べるムラオサの屋敷だった。

三ノ刻　大償（おおつぐない）

黒澤家に入ると、澪が持っていた懐中電灯が消えてしまう。暗がりの家の中、窓から入ってくる稲妻の光に浮かび上がる、壁や床の血の跡。死んだ村人の霊が、「大償じゃ…」「楔がくる…」と叫びながら逃げまどう。ここでは、大償という災厄によって死んだ人々が永遠に逃げまどっていたのだった。
黒澤家の大広間に差し掛かった澪。稲妻が光った瞬間、大広間いっぱいに死体が浮かび上がる。そして、その死体の海の真ん中で、狂ったように笑う一人の女。その女こそ、最後の双子巫女、紗重だった。
稲妻に照らされた瞬間、紗重の背後に縄で縛られた傷だらけの霊・楔が見えた。その霊が近づいてくると、この大広間に逃げ込んでいた村人は、楔と同じくズタズタ切り裂かれていくのだった。
狂った笑いが響く中、楔から逃れた澪は、古い雛壇が飾られた部屋にたどり着く。雛壇の奥には、障子の衝立があり、そこに人影が映っていた。人影は人形の首のようなものと内緒の話をするように囁いていた。その声は、小さいが繭のようにも聞こえる…。
衝立の裏側を覗くと、そこには繭が倒れていた。
「おねえちゃん！」
繭を助け起こす澪。
「…誰かが…ずっと私を呼んでた…戻ってこいって。それで、行かなきゃって思って…。澪、怖いよ。一緒にいよう。ずっと一緒にいよう…約束して。」
澪は、おかしなことを言う繭に、一瞬戸惑う。澪の中には自責の念があった。繭を置いていった自分。傷つき、約束という言葉を繰り返してきた繭。そして今も、母親とはぐれた子供のように怯え、震えている。これは繭を傷つけた自分に対する罰なのかもしれない。だから、何があっても繭を信じたい、繭を助けたい…。
「約束するよ。どこにも行かない。一緒にここから出よう」
澪は繭を優しく抱きしめた。

四ノ刻　秘祭（ひさい）

再会した澪と繭は、黒澤家から脱出しようとする。虐殺があった大広間を通ろうとしたとき、突然繭が走り出す。澪が追いかけると、姉は紗重が狂笑していた場所に立っていた。全く同じ場所、同じポーズで…。
「…おねえちゃん？」
返事はない。表情は逆光になっていて読みとれない。近寄っていくと、狂った笑い声が澪の頭に響いていく。おそるおそる顔をのぞき込むと、姉はいつもと同じ柔らかな笑みを浮かべていた。
「どうしたの？」
「なんでもない…」
澪は、その瞬間から、姉の中の何かが変わったのを感じていた。
澪は、双子を使った紅贄祭は「姉が妹を殺す儀式」だと知っていく。紗重と八重は、紅贄祭の贄として育てられた双子巫女だった。決して見てはならない紅贄祭とは、双子の姉が妹を殺し、黄泉の世界への入り口である虚（ウツロ）に入れる儀式であった。
これまで霊たちに言われてきた「儀式を続けろ」という言葉の意味を知った澪は、不安を抱えながらも、姉を連れてゆく。
繭は何かを思い出してきたかのように「私、ここにいたことがある」「本当に逃げるの…？」と呟き始める。
縄の御堂で、深道への扉の前で立ち止まってしまう繭。澪には、背を向けている繭が、笑っているように聞こえた。あの、大広間で笑う女を思い出し、澪は繭の顔を覗き込む。繭は、泣いていた。
「わたしたち、やっぱり逃げられないよ…」
「何を言ってるの？ 一緒に行こう、ね。」
澪は、繭を揺さぶる。繭の体は痩せ、やわらかい。いつの間にこんなに細くなってしまったのか…。心も体も折れそうな繭を引きずって、扉から遠ざける。
ようやく外に出られる鍵を手に入れたが、繭だけが座敷牢に閉じこめられてしまう。急いで鍵を探しに行こうとする澪。
「まって！　おいていかないで」
「…すぐに戻るから」
「約束したじゃない！」
普段からは考えられないくらい激しい繭。繭を落ち着かせようと繭に手を伸ばす澪だが、繭はその手を取り、強く握り締める。
「手を…離さないで…」
幼い頃の記憶がよみがえる。手を離してしまった澪、怖くなって追いかける繭。もし、あの時、この手を離さなければ…。しかし、このままでは姉は閉じこめられたままだ。
「このままだと、おねえちゃんが…」
「このままでもいい。ここにいて…ずっと、ずっと…」
意を決し、必死に手を握る繭を振りほどく澪。二人の間で、決定的に何かが壊れた。
「オネエチャン、マタワタシヲオイテイクノ？」
離れようとした澪は、はっとして繭を振り返る。繭はうつむいていて、顔は良く見えない。「オネエチャン」と言われたことに不安を覚えながらも、澪は先を急ぐ。

五ノ刻　贄（にえ）

座敷牢の鍵を探して、逢坂家の地下に降りる澪。そこは村の地下全体に広がる地下道・深道の一部だった。皆神村の各家には深道につながる地下室があるようだ。
深道には、村に入る前に聞こえた、あの哀しげな歌が流れていた。哀しげな歌は、岩壁の奥から反響し、うねるような響きとなっていた。この深道の奥のどこかには、大勢の村人たちが歌っている場所があるのだろうか…。
澪は、村にやってきた民俗学者、真壁清二郎の霊を目撃する。
「見てはならない場所、見てはならない…」
彼は、祭りの本体である虚を射影機で写すために、その場所を探っていた。虚とは、見ることを禁じられた場所であり、口にすることすら禁じられていた。見てはならない場所に取

り憑かれ、その奥まで村人に案内されていた。

その場所は深道の奥にある…。村人たちが真壁を案内したことには思惑があった。紅贄祭まで虚が開きそうな場合には、マレビト(客人)を即神仏として人柱とし、その活動を抑えるという風習があったのだ。

澪を追いかけてくる楔は、村人たちによって人柱とされた民俗学者・真壁のなれの果てだったのだ。

また、深道には、目と口を縫われた忌人と呼ばれる霊が徘徊していた。虚を見ないように目を縫われ、虚について何も言わないように口も縫われている。見ては行けない場所、口にすることすら禁じられた場所。その場所とはいったいどんな場所なのか…。澪の中には、繭を連れてこの村から一刻も早く出なくては、という思いが強まっていった。

深道で鍵を手に入れて黒澤家に戻ってくる澪。しかし、座敷牢は開け放たれていた。繭の姿はなく「みお　ひとりでにげて」と、つたない書き置きだけが残されていた。

澪がその文字に触れた瞬間に、ひとつのビジョンを見る。それは、八重と紗重の映像だった。

八重と紗重はお互いを想いあうあまり、村を捨て、二人で逃げ出そうとしていた。樹月の導きで、村の外れの山道を走る八重と紗重。八重は紗重の手を離し、足場の悪い山道を駆けていく。そして、紗重は、足を踏み外して崖から落ちて村人たちに捕まり、八重は逃げ延びた。

祭りの時間が迫る。八重に置いていかれたと絶望した紗重は村人たちの手によって殺され、虚に入れられた。誤った方法で行われた祭りは失敗し、闇が村を覆い、永遠の夜が訪れた。その中で虚から黄泉帰った紗重が、村人たちを笑いながら虐殺していった…。

澪は、再び幼い頃の出来事を思い出していた。繭の手を離してしまったこと、繭が崖から落ちたこと。一人が落ち、一人が上から覗き込む。しかし、落ちた方はすでに闇の中に囚われている…。澪には、八重の後悔がわかった。そして、紗重の痛みも。

私たちと同じ…。

必死に繭を捜す澪は、立花家と桐生家を結ぶ空中の渡り廊下を渡って、立花家へ入っていく姉を目撃する。

立花家は入り口が堅く閉ざされている家だった。澪は立花家に入るために、「双子の家」として結ばれている桐生家に入る。

桐生家にも儀式を行った双子がいた。姉である茜は、萄を秘祭で失い、鬼隻となった。鬼隻は、片割れを殺し、残された者のことだった。儀式を終え、残された鬼隻は、ほとんど廃人になったまま余生を過ごす。鬼隻の中には、儀式のショックで一夜のうちに白髪となってしまう者もいるという…。

澪は樹月のことを想っていた。樹月も儀式を行った後、白髪となった。半身が引きちぎられた痛みと、消えることにない後悔。こんな苦しみを繰り返さないようにと、樹月は祭りの前に八重と紗重を村の外へ逃がしたのだった。そして今、自分たちもこの村から逃がそうとしてくれている…。

鬼隻となった茜を不憫に思った人形師の父は、死んだ萄に似た等身大の人形を作った。しかし、人の形をした完全なものを作ってはいけなかったのだろうか、茜が人形を愛しすぎたために、萄のヒトガタに魂が宿ってしまった。その魂は元の萄のものではなく、虚から出て来た「何か」だった。そして、儀式を行ったことを後悔している茜の魂を、闇の世界へと導こうとした。

人形を作ったことを後悔した人形師は、設計図を燃やし、人形を壊そうとする。しかし、すでに人形に操られてしまっていた桐生茜に殺されたのだった。

澪は萄の霊から本心を聞く。儀式で茜に殺されることを望んでいた。茜に後悔して欲しくはなかった。やっと一つになれたのだから…。

姉が妹を殺す儀式。澪には、殺される萄が死を望む理由が理解できなかったが、双子の茜に対する強すぎる想いは理解できるのだった。

立花家へつながる深道への扉を開けた澪は、繭のもとに急ぐ。

紗重

立花家に入った澪。繭の姿を追いかけていったはずなのだが、追いついてみると、繭は血塗れの紗重に変わっていた。

「八重…マタ私ヲオイテイクノ？」

迫る紗重の霊。飛び散った返り血の跡が、まるで引きちぎられた蝶のように見えた。

部屋に隠れると、扉の向こうから、細い声が聞こえてくる。

「澪…開けて…お願い」

「お姉ちゃんなの…？」

澪が扉を開けると、そこには血塗れの紗重が立っている。繭なのか紗重なのか混沌としたまま、閉ざされた家の中で鬼ごっこは続く。

澪は、ようやく樹月の部屋に立つ繭を見つける。樹月の部屋は鍵がかかっていて開けることは出来ない。暗い部屋の中に立っていた繭は、澪の呼びかけに、ふらふらと近づいてくる。繭の顔は見えない。先ほどは、光の中に入ってきた瞬間に紗重に変わったが、今逢えたのは確かに繭だ。しかし、繭はこれまで見たこともないような冷たい表情をしていた。心配になった澪が手を伸ばすと、繭はその手をゆっくりと取り、自分の頬に当て、いとおしげに温もりを確かめる。

その瞬間、繭の顔は返り血を浴びた紗重に見えた。澪は思わず手を引き剥がして後ずさる。繭は悲しそうな目でゆっくりと部屋の奥の暗がりに帰ってゆく。樹月の部屋にいる繭はもう動かない。紗重に憑かれた繭は、樹月に謝るためにここに来ているのかもしれない…。

ようやく樹月の部屋の鍵を見つけて帰ってきた澪だが、部屋の中に繭の姿はない。いぶかしく思う澪は、視線を感じて振り返る。紗重が、ゆっくりと部屋に近づいてくるのだった。いよいよ追いつめられ、もう逃げる場所がない…。ゆっくり扉が開く…。

澪に向かって走ってきたのは繭だった。これまでのわだかまりを全て捨て去り、ぴったりと心をあわせる二人。

立花家を出た澪と繭は、御園に灯りが集まっているのを眺める。村人たちが集まり、いよいよ祭りの準備が始まったのだった。

八ノ刻　片割レ月(かたわれつき)

立花家の樹月の部屋で、蔵の鍵を手に入れた澪。繭と共に蔵の扉を開けるが、そこは廃墟となっていて、長い間人がいた形跡はなかった。樹月は、八重と紗重を村の外に逃がした後、自ら死を選んでいた。村人たちに捕まった紗重は、樹月の姿を見せられて、すべてが終わったと感じたのだった。そして、繭も紗重と同じく蔵の中で立ち尽くしていた。

繭の手をとって蔵の中を調べる澪。そこには村から脱出するための手がかりがあった。昔、村から逃げようとした双子が使おうとして封鎖された古い深道を通れば、村の外に出られる…。二人は古い深道を開けるための家紋を探し始めた。

桐生家の映写室に入ると、独りでに映写機が回っている。足を止める繭。スクリーンには、祭の映像が流れている。揺らめく祭り提灯、回る風車、そして蝶の灯篭を空に放つ祭りの風景だ。

「このお祭り…」澪は、幼い頃の記憶を辿る。

「暮羽神社の陰祭、よく行ったよね」繭は静かに答える。

澪は遠い記憶を辿っていたが、繭は祭の日のことを鮮明に覚えていた。

「あの祭りの人ごみの中で…澪とはなれてしまった…」

祭の雑踏の中で、澪と手が離れてしまった繭。

「…澪が遠くへ行ってしまう…追いかけても追いかけても…」

澪に追いつこうと思っても、人の波が黒い奔流となって押し寄せてきて、うねる闇に飲み込まれ、流されていく。

「あの時から、私は…」

繭の手を握る澪。一瞬、八重と紗重になっている。

「この村から出たら、またお祭りに行こう」

答えずに、目を伏せる繭。繭は、一人で生き、一人で死ぬことを知ってしまう前に戻ることはできないことを知っていた。そして、この

村から出られないことも…。

村の外れにある墓地にそびえる朽ち果てた老木の根本を地下にくぐると小さな空洞があった。そこに村人の霊に追われながら逃げ込む二人。

その中に入ると、村人たちは追ってこない。そこには紅い風車が群れており、たくさんの地蔵が並んでいた。ここは、虚に落とされた双子巫女の贄を祀る場所だったのだ。

疲れ果てた繭は、糸が切れたように倒れ、深い眠りに落ちていく。思わず姉の頬に触れた澪は、繭の意識の中へと入っていった。

深い深い地下道を降りる澪。澪は繭をさがしている。ふと開けた空洞にでた。そこには、岩の地面に大きな穴が空いている。その周りには顔を布で覆った神官たちが立っている。まるで、見てはいけないものが近くにあるかのように。

澪は穴の淵に立っている宙を仰ぐ男に近づいた。その男には布はなく、目を縫われている。夢の中だろうか、恐怖感はまるでない。

「お姉ちゃんは、どこ？」

男は緩慢な動作で穴の中を指す。澪は穴の淵に手を掛け、ゆっくりと中をのぞき込む。それは、崖の下に落ちた姉を見下ろす記憶と重なって…。

家紋を使って暮羽神社にある深道への扉を開いた澪は、繭を抱き起こす。

「澪のこと…なにがあっても…許すから…」うわごとのようにつぶやく繭。

「私、もう落ちたんだ。私…もう…」繭はうつろに目を伏せる。

「しっかりして！」

澪は、繭を揺さぶるが、繭の体はやわらかく、なされるがままだ。まるでからっぽになったように…。

「もうすこし。もうすこしだから、がんばって」

澪は、うつろな目の繭を支えながら古い深道へと向かう。

終ノ刻　紅い蝶

朦朧としている繭の手を引きながら、暮羽神社への参道をのぼる二人。

突然、太鼓の音が響きわたる。秘祭が再び始まったのだ。二人に気付いた村人たちが、参道に集まってくる。

必死に階段を登る二人。もう少しで暮羽神社にたどり着く…その直前に、少し遅れていた繭は村人たちに捉えられてしまう。

射影機の力で、かろうじて村人たちを退けた澪は、一人残された。御園からは悲しげな歌が響き、厳かな雰囲気が村を包む。

八重と紗重の時は、一人が逃げ、一人が捕らえられた。過去が再現されたのだ。

「ずっと一緒だから。約束したから…」澪は、意を決して祭りの列を追いかける。

黒澤家へと向かう繭。繭は自分から進んでいるようにも見えた。

「これでいいんだよ…」

紗重の、繭の、あきらめたような呟きが聞こえる。八重が生き残っているのなら、一人で落ちてもかまわない…。紗重の中には、一人で逃げ迎えに来てくれなかった八重への恨み、村から逃げようとした後悔、八重への愛情が混じりあっていた。

紅い蝶に導かれるように、澪は深道に足を踏み入れる。深道に紗重の言葉が反響する。

「ずっと待ってた」

「ずっと…ずっと…」

「はやく来て…」

「やっと来てくれた」

それは繭が澪に助けを求めている言葉であり、紗重が八重をずっと待っていたという言葉でもあった。

繭を追う澪も、いつしか儀式へと向かう八重に重なっていく。村が消えた後、全てを失って一人残されてしまった八重。紅贄の儀式を行うことを受け入れ、役目を果たしていれば、と思っていたのだった。

黒澤家から深道へと入り、深道の最奥へとたどり着いた澪。そこには、巨大な穴・虚があった。澪を待つように整然と並ぶ宮司たち、そしてその向こうには繭が立っていた。

零ノ刻　虚（うつろ）

虚の淵に立つ繭、そして周りに待つ宮司たち。澪は意を決して繭に近づくと、大きく地面が揺れる。虚が吼えるように鳴動しはじめた。澪の脳裏に、大償の時の映像が流れ込んできた。噴出する闇、そして紗重が虚の中から現れてくる。繭の周りに整然と並んでいた宮司たちは、次の瞬間に、折り重なって倒れている。

「あはははは！！！」

狂ったように笑う紗重。

地鳴りがますます強くなってくる中、紗重は繭に変わり、ゆっくりと近づいてくる。澪の首に手を伸ばしながら…。

澪にはわからなくなっていた。姉が、妹を殺す儀式。繭が澪を殺さなければならないのか、澪が繭を殺さなければならないのか…。

「もう…逃がさない…」

「澪…足が痛い…うずくよ」

「放さないから…」

「何があっても澪のこと許すから」

「また、置いて行くの？」

一度虚に落ち、闇から復活した紗重の心は、混沌としていた。紗重は繭になり、繭は紗重へと変貌した。

繭の心。紗重の心。

純粋な想いと心の闇が交錯し、苦しみながら毎瞬変化しているのだった。

澪にはどうしていいかわからない。

何度も揺れていた虚に、ひときわ大きな揺れがやってきて、澪はバランスを崩した。虚から闇が噴出し、噴煙のように広がってきて、繭を後ろから飲み込んでいく。

「おねえちゃん！」

躊躇していた澪は、押し寄せる闇に包まれる繭を見た瞬間、恐怖も迷いも忘れて、闇の中に飛び込むかのように繭に駆け寄っていく…。

闇に飛び込む澪。押し寄せてくる闇を掻き分けるように進むが、スローモーションのようになかなか進めない。その姿は、幼い頃に繭と分かれてしまった暮羽神社の陰祭で、黒い奔流のように人影を掻き分ける浴衣姿の澪に重なっていく。

祭りの雑踏にまみれて声をあげて泣いている繭。澪は、繭との間を引き剥がすように押し寄せる黒い人波を掻き分け、歯を食いしばって必死に進む。ようやく闇を掻き分けて繭のもとにたどり着いた。

繭は、澪に気がつくと、ぱっと顔を明るくして澪に飛び込んでいく。泣きながら澪の胸に顔をうずめる繭。

「澪！　澪！　ごめんね！」

「ずっと一緒だから。約束だから」

澪も泣きながら繭を強く抱きしめる。

祭りの風景は消える。虚の淵、闇の中で抱きあう澪と繭は、八重と紗重の姿に変わっている。二人は満ち足りた表情だった。見つめあう八重と紗重。八重は少しいたずらっぽい顔をして、両手を紗重の首に伸ばす。気付いた紗重は幽かに微笑み、喉を差し出しながら、八重の首に手をかける。お互いの首を絞めあう遊びは、幼い頃から二人だけの秘密の「ひとつになる」遊びだった。

力をこめる八重と紗重、力をこめる澪と繭。どんどん闇に押しつぶされて、溶けてゆく二人。次第にお互いの距離は近づいていき…すべてが闇に包まれ、静寂が訪れる。

真っ暗な中に、澪と繭が一枚の着物にくるまれて並んで座っている。繭は澪の肩に頭を預けている。澪も繭に寄り添っている。その手は固く握り締められたままだ。

「…澪」

囁くような繭の声。

「…ん？」

繭は穏やかな顔だった。

「…なんでもない」

澪と繭は一つに解けあうように消え、着物だけがふわりと落ちた。その中から二匹の紅い蝶が、ぎこちなく羽ばたき始める。

澪と繭の思い出の澤。木漏れ日が差し込んでいる森の奥に、二匹の紅い蝶が戯れるように飛んでいる。

（スタッフロール）

（了）

ディレクターが語る各章の見どころ

オープニングから「零ノ刻」に至るまで、各章の見どころや開発秘話をディレクター・柴田氏が自ら解説。ネタバレ必至の内容なので、ぜひ本編クリア後に楽しんでもらいたい。

序ノ刻　マヨイガ

・冒頭の追加カット

『眞紅の蝶』では『紅い蝶』から、冒頭のシーケンスを変更しました。幼少期の澪と繭がぴったりと寄り添い、幸せな時間を過ごしていた風景を描くことで、二人の約束を具体的な絵にしようと思いました。二人が、お互いが別の人間であることを意識しないくらい重なり合っている、幸福な時間を表現したかったのです。元ネタは、『紅い蝶』の時に作った壁紙の一枚「木漏れ日」です。オープニングがもっと長い想定だった時は、この成長した澪と繭が森の中で寄り添うシーンを入れようかと思ったのですが、やはり背中合わせ（お互いが逆方向を向いた蝶の形）の方がすれ違い感が出て良いと思い、ボツにしたものです。

・もっとさわるシステム

今作では、『零～月蝕の仮面～』で作った「さわるシステム」を拡張することが決まっていました。Aボタンを押し続けることで手を伸ばしたり、覗き込んだりするこの「もっとさわるシステム」は、繭と手を繋ぐ、下を覗き込むというイメージが幾度も重なるこのゲームにぴったりだと思ったのです。

恐怖演出だけではなく、もっとストーリーを進めることに使えないかというアイデアもありました。事あるごとに「繭に手を伸ばし触れる」ことで話が進んでいくというものです。そして「紅い蝶」エンディングでも、繭の首に手を伸ばすかどうかで分岐する…ということまで考えていました。しかし、テンポを削ぎ、やらされ感が出てしまうという理由で、実現はしませんでした。また、絵的にも、入力を待つグラフィックが作りこんだムービーよりもどうしても劣ってしまうという欠点もありました。

最初に実験したのは、消えてしまった村の前で顔を覆って泣いている八重を回り込んで覗くシーンです。このシーンをAを押している間、じわじわと回り込むように作ったのですが、どうしても感情がうまく乗らず、結局元に戻しました。じわじわ回り込んで顔を覗きこんでいき、八重の泣いている顔が見えた瞬間、目の前を紅い蝶が横切るという演出をゲーム上でやろうとしたのです。この時点で澪が八重に取り憑かれているということをわかってもらえるような演出も入れたい、また振り返った八重の顔は、「紅い蝶」エンディングで顔を覆っている澪に見えるのはどうか、この演出は村にやってきた宗方良蔵が最初に八重を発見した視線をなぞるものなので、宗方も一瞬入れられないかなど、いろいろ詰め込もうと考えたのも失敗の原因かもしれません。また、二周目は宗方になって八重に触れられるようにする、といったアイデアもありましたが、苦労の割にはわかる人が少ないのではないかということでお蔵入りになったのです。

一ノ刻　地図から消えた村

・格子越しに見える人

逢坂家の前を通る澪と繭。逢坂家の窓に人影らしきものが見え、家の中に入ります。『紅い蝶』では、この窓の向こうに灯りが揺らめくだけだったのですが、それでは家に入る理由が弱いということで、美也子の姿を置くことにしました。

逢坂家は私の親戚の家がモデルになっており、間取りも結構似ています。あの窓にはよく曾ばあちゃんが立っており、家の中に入るとすぐ横の格子から私を見下ろしていたのですが、その距離感にいつも驚いていたので、その感覚が再現できないか、と思ったのです。

二ノ刻　双子巫女（ふたごみこ）

・徘徊する村人たち

澪と繭が双子巫女として村人に追われているという状況がわかりづらいということで、村人が二人を探しているイベントを追加しようとしました。しかし、二ノ刻で逢坂家の着物の間から外を覗いたときに、徘徊している村人の演出を入れたきりで、あまり強化することは出来ませんでした。村人の霊が強くないので、徘徊しても怖くないというのも原因だったかもしれません。その対策として、強化版エリート村人を作るという計画もありましたが、家の外はそこまで戦闘が厳しくない方がいいのでは、ということで村の外での戦闘は元の立ち位置に戻りました。「家の中は怖く、家の外はまったり」ということで最終的には良かったと思います。

・村を飛ぶ紅い蝶

ストーリーでは紅い蝶がいたるところに飛んでいる村という設定でしたが、紅い蝶を飛ばすと「何か意味があるのでは」とその場所に行ってしまって先に進まなくなるプレイヤーがいたため、意味のあるものしか置かないということになりました。また、たくさん飛ばすと本当に怖くなくなるという弊害もあって、なかなか蝶を増やすことは難しいと感じました。

「紅い蝶は、敵なのか味方なのかはっきりしてほしい。怖がればいいのか、鑑賞すればいいのか、どうしていいかわからない」という意見もあり、雰囲気を出すという目的が理解されづらいと思いました。

・樹月は最初の設定では女性だった

樹月は、最初に私が見た夢の段階では、二十歳くらいの白髪の女性でした。少し古びた白い着物を着ていました。その女性は、樹月のように熱く語りかけてくるのではなく、すべてをあきらめたような口調で、悲しげな声でしゃべるのです。自分が犯した罪に心が壊れてしまったような、「私のようにはならないで」という響きがあるような声でした。

夢を見た後でその女性はどうやら澪の未来の姿ではないのかと思ったことがあります。澪は繭を殺した後、村から出られることはなく、蔵に閉じこもります。時間がループしているのか、最後に村にやってきた自分に逢うというようなエンディングもあったかもしれません。最終的に樹月は男性になったので、この路線はなくなりましたが、この女性のイメージが、のちに暮羽に受け継がれることになります。

・夢で見た村の地図

二ノ刻では、繭を探して村の色々なところに行けるようになります。『紅い蝶』の話は、私が一晩で見た夢の話なのですが、夢で見た村はもっと広大なので、削らなければならなかった場所がありました。

樹月の蔵の入り口の前を通ってまっすぐに行くと、小さな家が密集する村人の村落に出ました。腰まである背の高い草が生い茂る草原があり、そこは逃げようとして闇に囚われた村人たちが立っている場所です。その草原を抜けると、朔鳴池の縁まで行くことができまし

た。また、暮羽神社の参道の階段を下りた正面辺りに、鬱蒼とした木に囲まれた小さな沼がありました。そこには、沈められた女が立っていることがあり、そのイメージだけは『紅い蝶』で作った壁紙「深遠」で表現しました。

墓場の奥には、普段は墓守をしている忌人の家があります。倒壊しそうなくらい粗末なものでしたし、ただならぬ穢れた雰囲気だったので、夢の中ですら入ろうと思いませんでした。

三ノ刻　大償（おおつぐない）

・稲光でのみ浮かび上がる楔と死体の海

『眞紅の蝶』では、黒澤家の上縁廊下と大広間で、稲光とともに差し込む光が表現されています。ムービーを注意深く見ているとわかりますが、紗重の後ろに立つ楔は、稲光で明るくなったときにしか見えないようになっています。今作ではゲーム中でもその表現にチャレンジしたのですが、どうもバグのように見えてしまい、結局は元に戻しました。同様に、死体の海も稲妻の明滅とともに一瞬だけ見えるようにしていたのですが、こちらも怖いというよりもバグに見えてしまい、残念ながらカットとなりました。

ボツとなったお化け屋敷「大償」でも、稲光で浮かび上がることを利用したネタが中心でしたので、こちらも同様に見送りとなってしまいました。

・明滅の間に倒れている霊

電球がチカチカと明滅している部屋にうつ伏せに寝ている女の霊ですが、私の部屋に出た霊がモデル（P.58「ほんとうにあった怖い話」参照）になっています。その霊が出たとき、部屋の電灯がうまく点かないという現象が起きました。もし霊体験が私の錯覚だったとしても、霊が消えるまで電灯が点かなかったことは紛れもない事実なので、霊が出たら電灯がうまくつかないことがあるとその時に学習し、ゲームに入れこんだのです。

・離壇の間で衝立に映る影

三ノ刻の最後に障子に謎の影が映ります。何かを持ち上げながら、ひそひそ話をする影なのですが、これも私の見た夢のビジョンそのままです。この謎の光景は、澪がたどり着く一つの結末を表しているのではないかと考えるようになりました。今回追加した「凍蝶」エンディングでの終わり方も、この妄想から生まれたものです。「凍蝶」エンディングは、あの障子の向こう側に何があったのか、もし澪がすぐさま障子の裏側を覗いていたら何を見たのか、ということを想像しながら作ったのです。

四ノ刻　秘祭（ひさい）

・繭がおかしくなっていくのをわかりやすく

任天堂からの指摘で『紅い蝶』のわかりづらい点として挙げられていたのが、「繭がだんだんとおかしくなっていく」部分でした。そのことをもっとわかりやすく伝えられないかということで、ゲームを通していくつかのイベントを追加しました。その一つが、縄の御堂の深道につながる扉の前で、泣いているのか笑っているのかわからない繭にゆっくり近づいていくシーンです。

このシーンでは澪が繭の体を揺するのですが、そのときに繭の体の柔らかさというか、しなやかさを何とか出したいと苦労しました。その後の妖しくとろんとした繭の目の感じも正しく出せたのではないかと思います。

・大広間で繭を覗き込むイベント

ふたりで大広間を通ったときに、繭がひとりで走り出し、紗重が立っていた場所にぽつんと立っているというシーンがあります。このシーンも「もっとさわるシステム」によって、ボタンを押している間、繭を覗き込むというイベントにする予定がありました。覗き込んでいる間、稲光で照らし出された繭が泣きながら笑っている紗重に一瞬見えるというものです。躊躇しないで覗き込んでいくと、繭は澪に向かって「ミナイデ！」とゆがんだ声で叫び、その瞬間に背後から楔が現れ、繭とふたりで逃げるというゲームに繋がり、覗き込むことを一度でも躊躇していると、現在ゲームに組み込まれているシーンにつながるという流れでした。

・座敷牢でのやり取り

座敷牢が閉まって澪と繭が扉に阻まれてしまった後、澪が伸ばした手に繭がしがみつき、それを澪が引き剥がすというシーンを追加しました。『紅い蝶』の時には、手を引き剥がすイベントはなかったのです。繋いだ手を離してしまうという象徴的な行為をすることで、繭が壊れてしまうことを強調する意味合いもあったのですが、単純にふたりの手が絡み合うのが艶かしく見えるのでは、という個人的な嗜好のためです。

五ノ刻　贄（にえ）

・座敷牢の扉が開いている…

『紅い蝶』では、澪が座敷牢の鍵を探して戻って来た時、座敷牢の扉は閉まっていたのですが、『眞紅の蝶』では開きっぱなしになっています。これは、繭がいなくなったことをよりはっきりさせるという意味合いもあったのですが、じつは「お化け屋敷モード」でこの間の物語を補完しようとしていたのです。

ボツになったお化け屋敷「座敷牢」は、紗重が座敷牢の扉を開けて出て行くところから始まります。繭となって黒澤家から脱出しようとしますが、紗重に導かれるように布の廊下、衝立の部屋、当主の間と進んで行き、明滅の間を抜けて、離壇の間にたどり着くルートになっていました。そして、離壇の間の衝立の向こうで、八重と紗重はお互いの首を絞めあう秘密の遊びをする、というシーンで終わる予定でした。

六ノ刻　鬼隻（きせき）

・人形の首

六ノ刻では、人形のパーツを集めるというゲームがありますが、このときに澪が人形の首を小脇に抱えて進むというアクションが想定されていました。小脇に抱えた人形の首は後ろを向いているということで、ちょうど画面の真ん中でプレイヤーを見ています。その首が、たまにまばたきしたりすると怖いなと思っていたのです。小脇に抱えるモーションは作っていたのですが、戦闘でのアクションやもっとさわるシステムなどと繋ぎがうまくいかなかったので、実現はしませんでした。

七ノ刻　紗重

・いない…

立花家２階の並んだ座敷で紗重に追いかけられ、澪は押入れに逃げ込みます。そこで紗重をやり過ごした時に、紗重が「いない…」と呟くのですが、この声は実際に私が霊体験で聞いたものです。

その日、夜中に目が覚めると、誰かの足音が部屋に向かってくるところでした。誰もいないはずだが、と不思議に思いながらその足音を聞いていました。こういう時の足音は、踏んだときの音が聞こえず、足を地面から離した時に床板が軋む音だけが聞こえるのです。

ああ、体重がない人だな、つまり…と思っていると、その人が隣の部屋の扉をゆっくりと開け、少し中に入る音が聞こえたのです。しばらくしたあと、低く力のない女性の声で「いない…」という声が聞こえました。

何故わざわざ「いない」ことを呟くのか、誰がいないのか、誰かを探しているのかは今もわかりませんが、わざわざそう呟いたことが不気味に感じられたのです。そして、その体重のない足音はゆっくりと移動を始め、私の部屋の前で止まりました。入ってくるのか、と思いながら入口の扉をじっと見ていると、風が吹いているのか扉が少しずつ開いてくるのです。5分、いえ10分経ったでしょうか…ようやく開いた扉の向こうには誰もいなかったのです。

・格子の向こうの繭

『紅い蝶』では樹月の部屋で動かなかった繭ですが、繭の影があまりにも薄く目的を忘れがちということで、格子越しに繭にさわるイベン

トを追加しました。また、今回の改変目的のひとつである、「繭がだんだんおかしくなっていく」ということを示すイベントでもあります。座敷牢であれほど手を放すことを怖がった繭が、今回は手を振りほどかれても反応しなくなっています。座敷牢で澪が繭の手を引き剥がしてしまったことで、繭の心が壊れてしまったことがわかるようなシーンにしました。

・千歳の登場ムービー

千歳の初お目見えは、『紅い蝶』ではゲーム中に現れる浮遊霊という形でしたが、今回のゲームの視点だとプレイヤーの立ち位置によってなかなか効果的に見えないということで、ムービーにしました。

廊下の角から覗く千歳というのをやりたかったのもありますし、後姿で走って消えていく千歳の帯が動きに合わせて若干動いているのを見せたかったのもあります。結果的に動きはほとんどわかりませんでした。実際、このくらい小さな子が大きな帯をつけて走ると、帯はもっとずれ、大きく動いて可愛いのですが、ポリゴンではあの帯のずれ具合をうまく表現できなかったのが残念です。

・千歳と樹月、睦月の幻影

『眞紅の蝶』では、色々な浮遊霊を追加しています。映写室で陰祭の記録映像を見ている千歳と樹月・睦月の幻影もそうです。このとき、過去の幻影だから樹月の髪を黒くするべきかどうかで悩んだのですが、やはり樹月はたとえ幻影であってもこの村で出る限りは、罪の意識に苛まれた鬼隻として白髪でなければならないと考え、白髪にしました。

睦月との区別がつかないというのもありますが、すべてが解決した「約束」エンディングですら樹月の髪は白いままなのです。

この映写室の記録映像は、別の村の暮羽神社の記録を真壁が持ち込んだという設定です。暮羽神社は皆神村の周辺の村にも分祀されており、蝶の灯篭を空に放つという秘祭を模した祭りを行っています。もちろん秘祭の内容は知りませんが、知らないながらも蝶を信仰しているという設定です。

・立花家から外に出るまで

七ノ刻の最後に繭と再会した澪ですが、ゲームではその後すぐに立花家から出たシーンにつながっています。立花家から外に出る過程をカットしたのですが、ここも「お化け屋敷モード」で表現できれば、という構想がありました。しかし、立花家の霊といえば千歳。押入れから聞こえる鈴に、色々なところから出てくる千歳はどうしても怖くならずボツになりました。このとき、後ろからついてくる繭が、童謡の「かごめかごめ」を小声で歌い始めるところだけが意味もなく怖かったのですが、残念です。

このように、「お化け屋敷モード」でサブストーリーを語るというのは、面白いアイデアだと思ったのですが、あまりストーリーに絡めないほうがパーティープレイとして楽しめるということで、このサブストーリーを語る方向性はなくなっていきました。

八ノ刻　片割レ月（かたわれつき）

・繭とともに村を彷徨う

この八ノ刻が、『眞紅の蝶』でもっとも改変の多かったパートです。『紅い蝶』では、ゲーム的に澪と繭がふたりで村の中を彷徨う時間が少ないと思っていましたし、終盤にどこかで澪と繭がふたりきりの時間を作らねば、という気持ちもありました。

ふたりで村の中をウロウロできるというのは、まったりしたいプレイヤー向けですし、強制するのも野暮だと思ったので、樹月のいる蔵をひとりで開けるか、ふたりで開けるかで分岐するのです。

・八ノ刻で追加したイベント

ふたりで村を彷徨っているときにだけ見られるイベントをいくつか追加しました。これには繭がおかしくなっていく、つまり紗重と同化していく様子を視覚的にわからせる狙いがありました。繭とこれらのイベントを体験することで、繭と同化した紗重と戦う「零ノ刻」が発生するという流れになります。

・池のほとりでのふたり

朋鳴池のほとりにたどり着いたふたり。繭は、月に揺らめく水面を見つめながら動かなくなる。澪は繭の肩に手をかける。繭は自分の手を重ね、あどけない顔で「よくここで遊んだよね」と振りかえる。思い出の澤での言葉と同じ言葉を口にした繭を怪訝に思いながらも、澪は黙って聞き続ける。

「ここも、もうすぐなくなっちゃうんだよね」

傍らに並び、手を握ったまま繭を見る澪。心が壊れた繭を心配そうな目で見つめる。

「もう少しでこの村から出られるんだよ…」

澪は繭に言い聞かせるように答える。

うつろな目つきの繭。

「そう、二人で逃げるの。約束したよね…」

躊躇するも、ゆっくりうなずく澪。月明かりの池は、この恐ろしい村にあっても美しく煌いている。

この場から離れようとする澪を、繭が後ろから抱きしめる。

「もうすこし、ここにいよう…」

澪は繭に向き直り、おかしくなってしまった繭を強く抱きしめる。

＊

このムービーは、おかしくなってしまった繭を澪が受け入れるというシーンです。どんなに変わってしまっても澪は繭を受け入れる、という澪の気持ちを出せたらと、思いました。繭の言葉は村から逃げ出すまえの紗重のものですが、図らずも澪の返答も八重のものと同じなのです。このシーンは、のりうつられているとはいえ、ふたりの気持ちがぴったりと寄り添ったシーンになっています。もうすこしロマンチックな行為をさせる予定ではいましたが、池に映った月や地面あたりが思ったよりも美しくなく、予定よりも短い感じで終わってしまいました。

・渡り廊下で繭を抱きとめる

渡り廊下から立ち去ろうとするふたり。後に続く繭は、吸い込まれるように欄干に手をかけ、下を覗き込む。落ちそうになっている繭に気づいた澪。

「おねえちゃん！」

慌てて戻った澪は、繭をようやく背後から抱きとめた。

「私だけが落ちて…私だけが…」

繭が暗い目つきで呟いた瞬間、ふたりは八重と紗重に変わっていた。紗重の表情は影になって八重には良く見えない。怒りの表情なのか、悲しみの表情なのか、恨みの表情なのかわからないまま、八重はしっかりと抱きしめる。

「あの時…一緒に落ちても良かったんだよ」

優しい八重の囁きにはっとする紗重。後ずさる紗重は、繭に戻っている。

＊

このムービーは、本来は「陰祭」エンディングに繋がるものとして作りました。八重と紗重が村から逃げた時、紗重だけが落ちてしまった。もし逃げられない運命なら、自分だけ生き延びずにふたりでいたかったという八重の気持ちを伝えたのです。この言葉は、澪の「今度は一緒に落ちようか…」と同じものです。

「約束」エンディングでは、八重の「私、あの時」という言葉を紗重が「わかってる」とさえぎります。その後に続くのは、おそらくこの台詞ではありません。「置いていくつもりではなかった、ずっと探していたのに、村は無くなっていた」というような台詞になったことでしょう。紗重は、ふたり一緒でなければ生きる意味はない、という八重の気持ちを一瞬で感じ取ったので、八重がすべてを言葉にする辛さを和らげようと思ってさえぎったのです。

このムービーは、「陰祭」エンディングや「約束」エンディングに繋がる内容なのですが、「虚」エンディングや「凍蝶」エンディングにも繋がる条件となってます。開発終盤に1周目でエンディングすべてを見られるように、と分岐の条件を色々と変更していった結果、「紗重＝繭」が強まったら零ノ刻が発生するということ方向になり、最初の意図とは少しずれていってしまったのです。

・映写室で陰祭の映像を見る

『眞紅の蝶』では、祭りがひとつのテーマになっていました。

崖から落ちるまえには、澪とずっと一緒に生きるということを疑いもしなかった繭が、陰祭で離れ離れになったことで現実を知ってしまうのです。繭にとっては祭りの人波が澪を隠していくのが、黒い闇の奔流に飲み込まれるように見えていました。このことは「陰祭」エンディングで闇に飲み込まれるシーンに繋がります。また、このあらすじのエンディングである「双籠り」エンディングにもつながる内容です。

繭は、最後に澪に返答をせず、目を伏せます。繭は、澪と別々に生きて死ぬと気付くまえには戻れないことを知っています。繭はもうあの祭りの日には戻れないのです。しかし、「陰

祭」エンディング、「双籠り」エンディングでは、澪と繭は祭りの時間に戻り、手をしっかり繋ぎなおします。ふたりがひとつに戻ることはできないし、何も知らなかった過去に戻ることもできないのですが、ずっと不安に押しつぶされそうだった繭が、一瞬だけ過去に戻ることができたのです。もしくは、この後で儀式を行うことに気付いているのかもしれません。

ちなみに、「陰祭」エンディングの祭りのシーンでの繭は成長した現在の姿ですが、崖から落ちるまえの祭りの日に戻っているので、足を引きずっていません。

・ボツになった追加イベント

八ノ刻では、他にも追加しようとしたイベントがありました。ふたりで黒澤家に繋がる囁き橋に行ったときに予定していたイベントです。

*

「黒澤家に誘われる繭」

黒澤家へ向かう囁き橋にさしかかる澪。霧が立ち込めて黒澤家の姿が見えない。不穏な空気に足を止める澪だが、繭は澪を追い越し黒澤家に向かって走り出す。

はっとする澪。繭の行く手を見ると、霧の向こうに何人ものシルエットが繭を待つように立っている。不安に狩られて追いかける澪は、繭の手をとるが、繭はそれを振りほどいて走っていく。

「おねえちゃん！」

振りほどかれた手をもう一度掴み、向こうに行こうとする繭を引きずって門を出る。

*

終ノ刻で、繭が「これでいいんだよ」と言いながら黒澤家に入っていくムービーに繋がる内容です。澪の手が振りほどかれるあたりの手の動きが見せ場だったのですが、池のほとりでのふたりのイベントと発生場所が近いためボツになりました。

・逢坂家でのかくれんぼ

逢坂家に入ると、三人の子供とかくれんぼをするミニゲームが挿入されます。このとき、子供たちは、

「贄がつかまったら蝶になるんだ」

「鬼が来た…」

「次は誰が鬼の番？」

と言っているのですが、鬼が贄を捕まえ、贄は蝶になってしまうという遊びです。

ここでは、澪が鬼役です。秘祭はだれもその内容を知らないはずですが、子供たちの無邪気な遊びの中に微妙にその内容が反映されているのが怖いと思ったのです。どんなに口を閉ざしても、子供たちには漏れてしまうものです。

終ノ刻　紅い蝶

・追加された八重と紗重の浮遊霊

黒澤家で、八重と紗重がこの家で過ごしていた頃のペア浮遊霊を3つ追加しました。この家で人知れず何かをする場合、どこでするかということを考えた結果、「座敷牢」「当主の間の狭い隙間」「雛壇の間の奥」が適当ということになりました。

この中のどこかに、八重と紗重がお互いの首を絞めあう「秘密の遊び」をしているという浮遊霊を置こうと思っていました。このお互いに首を締めあうことが、このあらすじの「双籠り」エンディングに繋がっています。

・楔との戦いのまえに追加したムービー

最後の深道での忌人や楔との戦いで、繭のもとへ向かっていることを忘れてしまうという話があったので、楔との戦いのまえにムービーを追加しました。これは零ノ刻が発生するかどうか、つまり紗重との戦いがあるかどうかで2種類に分岐します。

・零ノ刻がない場合

「八重」という声にはっとする澪。

贄座に立つ紗重だった。振り向く澪は八重になっている。対峙するふたり。

「今度こそ…儀式をしよう」と紗重は八重に優しく語りかける。紗重の表情は穏やかで、声は愛情に満ちていた。

「いそいで。大儀が来る」

紗重はすこし哀しげに振り向きながら、虚に続く階段へと消えていく。

・零ノ刻がある場合

贄座に立つ繭を見つけ、繭のもとへ走る澪。

「こないで！」繭の声の鋭さに躊躇する澪。逆光で繭の表情は見えない。

「きたら、きっと澪(八重)を…」(澪と八重というボイスがダブる)

ようやく踏み出す澪、八重になっている。そのとき、地面が大きく揺れ、澪はバランスを取ろうとする。揺れの中で、狂ったように笑う紗重。その姿が繭に変わる。

逆光の繭のアップ。その頬が濡れており、泣いているようにも見える。揺れがおさまると、繭は消えていた。

・深道での忌人の数

『紅い蝶』の初期シナリオでは深道での戦闘はなく、澪は宮司や忌人たちに歓迎されて通され、いぶかしげに思いながら進んでいくと、儀式を行う羽目になるという展開になっていました。しかし、『紅い蝶』の開発終盤に、難関を突破していかないとゲームとして盛り上がりがないということで、たくさんの忌人を配置していきました。

今作でもそこが論点になったのですが、やはりゲームとしては敵がいないと…ということになり、結果として忌人を『紅い蝶』よりも少しだけ減らして配置するということになりました。

零ノ刻　虚(うつろ)

・紗重との戦い

紗重との戦いは、射影機で攻撃して紗重を虚まで「押していく」ことで虚の中に落とすというゲームにしようとしていました。紗重のHPが0になると「凍蝶」エンディング。虚の淵で、最後の一撃を紗重に当てるミニゲームに成功すると、「虚」エンディングの冒頭シーンに繋がる形でした。しかし、今作のゲームの視点では、虚まで押していけたかどうかを確認するのが難しく、結局もとに戻してしまいました。

・紗重と繭の声

紗重との戦いの間、虚の空間には紗重の本心と繭の本心がスピーカーの左右から聞こえます。このとき、繭は澪に対する恨みや独占欲をすべてさらけ出していて、その台詞の印象があまりに強く「繭はヤンデレ」ともいわれていたので(当時は"ヤンデレ"という言葉はなく、私は「もっとも恐ろしいヒロイン」とか「主人公にとってどうしても倒せないキャラ」といった表現をしていました)、繭が澪を大切に思う気持ちを表現するため、Wiiリモコンのスピーカーから繭のもうひとつの声も流してフォローしようと思っていました。

しかし、人間の聴覚はふたりの同時会話ならなんとか聞き分けられても、3人以上となると聞き取りはほぼ不可能ということがわかりました。また、リモコンからはシャッター音も聞こえるため、うまくいかなかったのです。2Pリモコンで再生することも考えたのですが、2Pリモコンはリンクが切れると繭の音声が再生されるギミック(P.95「2Pコントローラに隠された秘密のメッセージ」参照)がすでにあり、これとバッティングするという問題がありました。

・双籠り(ふたごもり)エンディング

『眞紅の蝶』のプロジェクト初期のことですが、プロデューサーの菊地から「超ハッピーなエンディングを作ってほしい」という依頼があって考え始めたものです。しかし、やはり「約束」エンディングが一番いいエンディングで、それ以上ハッピーにはならないということを伝えると、今度は「悲惨なエンディングを作ってほしい」という注文になり、この頃に考えていた「双籠り」エンディングの要素は、それぞれ「凍蝶」エンディングと「陰祭」エンディングに割り振られていきました。

「双籠り」エンディングは、紗重との戦いのさなかに時間切れになったときに発生するもので、ある意味失敗エンディングです。タイトルの由来となった「双籠り(二籠もり)」は、「ふたつのものがひとつに包まれていること」、または「1個の繭に2匹の蚕がこもること」という意味があり、ふたりがひとつになりながら閉じた繭の中に入るイメージから来ています。

エンディング着想メモは「ふたりはこの村に残ることを決心する」という言葉から始まっており、「ふたりで首を絞め合う」「戯れる二匹の蝶」などのキーワードが書かれています。正しくは「村に残る」のではなく、ここでふたりで終わることを決心するというような内容になりました。メモの最後は「ダブルウェディングドレス」という謎の言葉で締められているのですが、何故この言葉を書いたのかまったく思い出せなかったので、最後は以前からやりたかった、ひとつの着物をふたりで羽織る映像で締めくくりました。

『零～眞紅の蝶～』クリエイター座談会

『零』で新たな恐怖体験を創造する

今回、『眞紅の蝶』制作に携わったコーエーテクモゲームス、任天堂それぞれの主要な開発陣にお集まりいただき、制作当時のエピソードなどを約2時間、存分に語っていただいた。

コンセプトは「みんなで怖い」

――まずは今回、リメイクの題材に『零～紅い蝶～』（以下、『紅い蝶』）を選んだことからお聞かせいただけますか？

菊地：以前に『零～月蝕の仮面～』（以下、『月蝕』）を任天堂さんといっしょに作ったときに、それまでは俯瞰視点だったゲームをTPS（※サードパーソンシューティング＝三人称視点）に変更して、結果ものすごく臨場感のあるゲームが出来上がりました。このときに得た手応えとやり残したことをぜひ次回作で、と思っていました。ただ、完全新作を作るとなるとストーリーを考えるところからになるので、かなり開発期間がかかるんです。そこで過去の『零』シリーズ３作品（※『零～zero～』『紅い蝶』『零～刺青の聲～』）を、『月蝕』のフォーマットに乗せ換えてみてはどうだろうと考えまして、さっそく任天堂さんへご提案したんです。しかし、任天堂さんから「乱発するのではなく、新たな商品価値を付け加えて、しっかり作っていきましょう」と逆提案をいただきました。そこで、再検討をして、シリーズの中でもとくにファンの多い『紅い蝶』をベースにリメイク、または準新作として作ったらより発展性があるのではないか、という考えに至りました。

――その時点でコンセプトなどはもう決まっていたんですか？

菊地：『零』シリーズは、コアなファン層に向けて作り続けてきた作品なので、「想像力に訴えかける怖さ」というコンセプトは今回もブレないようにと決めていました。もうひとつは「みんなで怖い」というコンセプトです。これはインターネットで『零』シリーズの実況プレイ動画を楽しまれている方が多いということと、以前海外メディアの方々を集めて、みんなでプレイしたらすごく盛り上がったというのが大きなヒントになりました。自分がプレイしていなくても見ているだけで楽しめる、そんな作品にしたいと思ったんです。

――そうしたお話をされていたのは、具体的にいつ頃ですか？

菊地：たしか一昨年の「東京ゲームショウ」だったと思います。

大澤：うちは出展していなかったんですが、お付き合いのあったテクモさん（当時）のブースを見学するために幕張まで行きました。

菊地：ホールの外に大澤さん、伊豆野さんと集まって「次はこういうのをやりたいですね」という話をしたのを覚えています。

大澤：あのときは『月蝕』を作り終えて、みんなが「まだまだやり切ってない」という感じでした。『月蝕』をベースにもう一度自分たちが満足できるものを作りたい、と思っていたところに、新たなお題として『紅い蝶』を提案されたわけです。過去作をま

コーエーテクモゲームス
Team Ninja
シニアマネジャー
菊地 啓介

ディレクター・柴田氏とのコンビで歴代『零』シリーズを牽引してきた。『眞紅の蝶』では全体のコンセプト策定と、商品マネジメントなどを担当。

コーエーテクモゲームス
Team Ninja
マネジャー
柴田 誠

歴代『零』シリーズの生みの親。今作でもストーリーの構築から、細部の演出面に至るまで、ゲーム全般のディレクションを一手に引き受けている。

とめてリメイクとなると、やはり１本１本に手を掛けられないじゃないですか。そうなると、我々があえて作る意味もないですし、何より「新しいことをやりたい」という考えがつねに前提としてあるので、「いちばん集中できるもの」「いちばんユーザーが求めているものを」という点を考えてのベストな選定だったと思います。

伊豆野：「３本それぞれにお金をかけて作るなら、その予算を１本に集中して、より良いものを目指そう」という共通理解に基づいて、前作『月蝕』で生まれ変わった『零』をこれからどうしていくべきか、全員で知恵を絞り「みんなで怖い」というコンセプトにたどり着いたわけです。

大澤：「怖さ」というのは人と共有することに楽しさがあると思うんです。マニアな人はひとりでホラー映画を観に行くかもしれませんが、大抵の人は誰かといっしょに観に行って「うわ、怖っ！」とか互いに口にすることで怖さを分け合い楽しんでいる。その感覚をそのまま『零』に持ってきて、たくさんの人に楽しんでもらうためには、やはり誰かといっしょに遊びたくなるような「仕掛け」が必要なんじゃないか、その「仕掛け」こそがこれからの『零』を考えるうえで大事な物なんじゃないか、と思ったんです。

プレイヤーに飽きられない“新しい恐怖”を

――「みんなで怖い」を体験するため、皆さんでお化け屋敷にも行かれたそうですね。

一同：行きました、行きました（笑）。

大澤：僕や伊豆野、柴田さんはまったく怖がらないので、演出を見ても「お、このアイディア使えるぞ」なんて冷静に分析してました。考えてみるとお化け屋敷泣かせな集団ですよね。

菊地：僕はしっかり怖かったですよ（笑）。

――何か収穫はありましたか？

柴田：実際に触れたりできるという体験型のお化け屋敷だったのですが、あまりゲームの参考にはなりませんでした（笑）。やはり怖さの質が違います。

菊地：ゲームでは再現が難しい演出が多かったですからね。それでも「みんなで怖がる」というのを実感できたのは大きな収穫だったと思います。

大澤：あとでみんなで食事をしながら、怖がってた人に「どこが怖かった？」とヒアリングしたんですが、全然怖くなかった僕としてはそれがまた楽しいんですよ。怖がっていた人もそれをボヤきながら話すことで、楽しんでいたと思います。つまりこれが「怖さを共有する」ことなんだなぁ、と感じることができましたね。

――お化け屋敷以外にもホラーの研究はされているんですか？

菊地：みんな揃って行ったのはお化け屋敷が初めてでした。いつもは各々がホラー映画を観たり、廃屋を見に行ったり自主研究していますね。大澤さんと伊豆野さんはもともとホラー好きで、会社帰りにいっしょに映画に行ったりしているんですよね？

伊豆野：だいぶ研究しましたよ、それこそプロジェクトの立ち上げ前から（笑）。

菊地：それ、ほとんど趣味ですよね（笑）。

大澤：僕はもともとホラーとか大の苦手だったんです。それが大学時代の友人にアレコレ勧められて観ていくうち、徐々に「怖いけど見ることで安心を得ようとする」そんなアンビバレンツな気持ちが芽生えてきたんです。いわゆる「怖いもの見たさ」ですよね。『零』はまさしくそんなゲームで、「怖いものを見ないと先に進めない、そのジレンマが『零』のゲーム性なんです」という菊地さんの言葉に「あー、なるほどね」とすごく共感した覚えがあります。恐ろしい幽霊をわざわざファインダー越しに凝視しなくてはならないとか、先に進みたくないのに進まなきゃならない状況に自ら飛び込んでしまう、とかね。ホラー映画で「怖いけどずっと目を見開いて画面を見続けてしまう」というのもそういう心理なんでしょうね。そう思い始めると、今度は「つねに新しい刺激を」と思うようになって、気づくと全然怖がらなくなってしまいました。

菊地：恐怖というのは、新しい刺激をつねに作り続けていかないと飽きられてしまうんですよ。泣ける映画は押さえるポイントとかセリフ回しに王道があるんですけど、怖がらせる手法は一度どこかで似たような演出や展開をインプットされていると、先が読めてしまってもう純粋に驚いたり怖がったりはしてもらえない。そういう意味で今回はリメイク作品ですから、余計に難しかったですね。

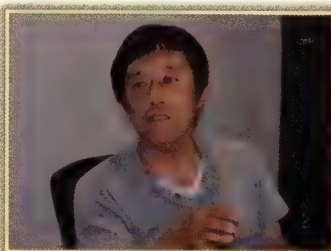
柴田：ホラー映画で、最初は怖くても最後にはその屋敷にいることが心地よくなっていくという作品があるのですが、『零』シリーズも、最後には「ずっとここにいたい」と感じるように作ってあります。今作も、初めて遊ぶ人は怖がりながら探索し、『紅い蝶』を遊び尽くした人は新たな視点で村を進むだけでも雰囲気に浸るのが楽しめると思います。

大澤：『紅い蝶』と今回の『眞紅の蝶』では、プレイヤーの視点が変わってますから、同じマップでもだいぶ印象が変わったように思われるかもしれませんね。

――たしかに主人公の視点が変わったことは新鮮でした。これに関して何か苦労はあったんですか？

柴田：“目線”という問題がありました。前作の『月蝕』は舞台が和洋館なので、背の高い家具や調度品があって視点の高さに物があったのですが、『眞紅の蝶』は日本家屋なので、視点の高さにあまり物がないんですよね。日本は床に座って生活する文化ですし。そこで「もっとさわるシステム」で、いろんなものに触ることで視線を変えるようにしたんです。床下を覗いたり、落ちてるものを拾ったり、暖簾をめくったり、隙間を覗いたり、といったアクションが起きると、ぐっと寄ったり、下がったりと

任天堂
企画開発部
伊豆野 敏晴

前作『月蝕の仮面』より『零』シリーズの制作に関与。任天堂側のプロデューサー的な立場で、プロジェクト管理から具体的なネタ出しまで参加している。

任天堂
企画開発部
大澤 徹

伊豆野氏と同じく『月蝕の仮面』より制作に参加。任天堂側のディレクターとして柴田氏とともに開発現場に入り、直接現場での指揮にあたっている。

少し違った視点になるので、変化があるんです。ただ、これに関しても後半に慣れていってしまうんです。何度もチェックしているのもあるとは思うんですが……。そうなると新しく追加したものが怖いのかわからなくなってしまうので、未経験のスタッフに確認をお願いすることもありました。

大澤：『零』に関しては、デバッグをお願いしても「怖いからイヤだ」って断るスタッフもいるんです（苦笑）。僕も無理には頼めないのでそういわれたら諦めますが、内心は「本当はそういう人にこそやってもらいたいのになぁ」と思ってました。だからといってホラー物が全然平気な伊豆野に見せても「ああ、いいんじゃない？」って軽く返されてしまいますし、怖がりの菊地さんに見せて「いいですね」といわれても、関係者なだけに「少し評価が甘いんじゃない？」と変に勘ぐってしまったりね（笑）。本当に怖さの判定は難しかったです。

Wiiだからできた新たな試み

――Wiiでの『零』シリーズは2作目になりますが、『零』とWiiとの相性についてどうお考えですか？

菊地：Wiiリモコンは『零』シリーズに非常によくマッチしていると思います。懐中電灯を狙ったところに向けたり、射影機を構えながら歩いたりと、我々が目指していたところとの親和性は高かったですね。『紅い蝶』の頃に比べハードの表現力もアップしていますし、すごく満足していますね。

柴田：リモコンにスピーカーが付いていたのも大きいですね。前作はヘッドフォンでのプレイを想定した作りだったのですが、スピーカーが一つ増えたようなものなので、音の設計が変わってます。このシリーズは聞こえるか聞こえないかぐらいの音がたくさん入っていて、プレイヤーがいろんなものを感じたり、見えない気配を頭の中で補完したりするのですが、そこに集中しているとリモコンからの声が強いカウンターになるんです。

――たしかに驚きました（笑）。

大澤：Wiiリモコンのスピーカー音量は調節できるんですけど、そこを触らずに、テレビの音量だけ「怖いから」という理由で絞ってプレイする人が結構いるんですよ。それでシーンとした部屋でいきなりスピーカーから本当の心霊現象みたいに音が鳴るので、ものすごく驚いているスタッフを何度も見かけました。

柴田：本作では2人で協力プレイができますが、2Pのリモコンを起動した時や電源が切れる瞬間にスピーカーから声が出る仕様も盛り込んでいるので、あれは結構びっくりしますよ。しかも、「刻」ごとに繭が異なる台詞を喋るようになってますから。

伊豆野：えぇ!?　それは気が付かなかった。他にも私の知らない仕様がありそうだなぁ（笑）。

菊地：説明書に「2Pリモコンでもいっしょに遊べる」というのは書いてあるんですけど……確かに2Pリモコンからボイスが流れるとはひと言も書いていませんね（笑）。

柴田：今回は説明書をシンプルにしたので、あまり具体的なことは書いていないんですよね。でもひとりでプレイする人って、2Pのリモコンは普通使わないじゃないですか。だからひとりで遊び尽くした人も、改めてふたりで遊べばまた新しい発見があるかもしれませんよ。

新キャラクター“暮羽”について

――今作では、新キャラクターとして“暮羽”が追加されました。彼女が生まれた経緯について教えてください。

菊地：当初、ゲーム本編以外のモードは「夏祭り」をコンセプトにしたミニゲームにするつもりだったんです。その中のひとつとして「お化け屋敷」も考えていたんですが、「お化け屋敷」なら受付というか案内係みたいな人が必要だろう、ということで柴田に相談したんです。しかし、上がってきたデザインを見たらいつの間にか柴田のほうでゲームデザインしていて、デザイナーさんも気合いを入れて描いてきてくれたんですよ。

大澤：気合い入りすぎて受付のおばさんじゃなくなってましたね。実際、あんな着物で白髪の女性が案内しに出てきたら、むしろそっちのほうが怖いですよ（笑）。

菊地：今回、澪と繭のモデルを作った人と、暮羽を作ったデザイナーさんはどちらも女性なんです。作品によってデザイナーは違うんですが、『刺青の聲』でデザインやモデリングをやってもらった女性デザイナーに、モデリングをお願いしました。個人的には『零』の世界観には、女性デザイナーが作る女性キャラクターが合っているように思えますね。

――暮羽にも生い立ちなどの設定があるそうですね。

大澤：彼女も本当は双子だったけど、もうひとりは死産だったために巫女になれず、白髪になっちゃったんですよね。

菊地：え、そこまで考えて暮羽を白髪にしてたの？

柴田：そうですよ。

菊地：全然知らなかった。いや、設定はもちろん知ってましたけど、白髪という設定はてっきり後付けかと（笑）。

柴田：デザインの段階で白髪というイメージは決まっていましたね。僕が見た夢では、もともと樹月の蔵にいるのは暮羽のような女性だったんですよ。それで澪と顔だちが結構似ていたので、もし澪が儀式に失敗して村から出られなかった時はこうなるんじゃないか、というキャラクターとして存在していました。

伊豆野：だから樹月の顔立ちは中性的なんですね。

柴田：もともと暮羽っぽいイメージはあったのですが、女性ばかりだと抑揚がないということもあり、樹月が生まれました。

――お化け屋敷の暮羽神社はストーリーの方とも関係があるんですか？

柴田：ストーリーの方で、虚の鳴動を治めるために楔を使う「陰祭」と同時に暮羽神社で祭りが行われているんですが、これを司っているのが暮羽神社の巫女なんです。お化け屋敷では、澪

開発当初は“お化け屋敷の受付”という地味な役回りだった暮羽。それがいつのまにか膨大な台詞パターンを持つ重要キャラクターに。

男性キャラクターが少ないということで、急遽誕生したのが樹月。澪にとって同年代の少年というのは、ある意味心の支えだったかもしれない。

はこの祭りの幻に迷い込んでしまったという設定です。澪が幼い頃に麓の村に住んでいたとき、分祀された暮羽神社で似た祭りに行っていた事とも絡めてます。

大澤：こういう裏設定はちゃんと本にして残しておかないと、柴田さんの脳内で完結してしまいますからね(笑)。

菊地：でも、今の話はもともとの設定としてあったんだよね。

柴田：そうですね。ただ、制作過程で「お化け屋敷」はストーリーとリンクしなくてもいいんじゃないか、という話になったんです。当時「お化け屋敷」は澪が主人公だったので、澪を通してサイドストーリーを体験しよう、という案もありました。しかし、最終的に主人公はプレイヤー自身に変更となり、サイドストーリーもとり止めになったんですよ。

仕様が二転三転した「お化け屋敷」

大澤：最初の頃のお化け屋敷はゲーム本編と同じ視点だったんです。内容も今のものとは違い、お化けの出てくるタイミングやカメラワークもすべて決まっていたんです。かなりの手間をかけて作っていたんですが、勘のいい人はもう雰囲気で「何か来るな？」と察してしまい、こちらの思っていた以上に怖がってもらえない。この時点でかなり出来上がっていたんですが、そういった事情もあり、結局すべて作り直しになりましたね。よりお化け屋敷への没入感を出すためにFPS（※ファーストパーソンシューティング＝一人称視点）に変更したのもこのタイミングでした。

伊豆野：Wiiリモコンだけで遊べるように決めたのもこの頃でしたね。ゲーム本編を遊んだ人ならリモコンとヌンチャクでも問題なく遊べるけど、全員がそうとは限らない。だから操作方法も思い切って簡単なものに変更しました。

菊地：あれは本当に大英断でしたね。

大澤：このあたりの仕様が決まった時点で、それまで時間をかけて仕込んできたさまざまな演出も「もう全部見てくれなくていいや！」って開き直りましたね（笑）。この時点ですでに完成予定日まで3カ月くらいしかなくて、時間がないから恐怖系のイベントをとにかくたくさん用意して、ランダムで選択される仕組みに変えました。どこで何が出るかは作った人間にもわからないという状態でした（笑）。ですが、実際に自分たちでプレイしてみたら面白いタイミングで意外な霊が出ることもあり、思いの外、満足できる仕上がりになりましたね。

柴田：ゲーム本編は怖さを重視していますが、「お化け屋敷」は“みんなで盛り上がる”ことを重視したので、コントラストがついて全体のバランスがよくなったと思います。

大澤：お化け屋敷って、入ってしまったらお化け役の人が有無をいわさず驚かしてくるじゃないですか。でも毎回同じことをやられると、すでに体験済みの人はもう来てくれない。でも入るたび演出が変われば、一度入った人でも「もう一回入ってみようかな？」という気にさせられるわけです。

菊地：ホラーって基本的に理不尽じゃないですか。常識ではあり得ないことがホラーでは普通に起きるわけですよ。でもその理不尽がランダムで起きれば、見る人によってさまざまな感想を与えられると思うんです。「お化け屋敷」はそういった「これは面白かった」という感想をもとに全体を調整し、さらにそれを掘り下げるという作業を経て今の形になりました。

大澤：今まで自分たちは演出ばかりやっていたんですが、今回のように「あえて演出しない」ことによって生まれるものもあるというのは新たな発見でしたね。

柴田：じつは「お化け屋敷」を作り直す前に、演出がランダムで変わるバージョンも作ったんです。結構面白かったですし、スタッフの評価もよかったんですが、大澤さんが「入ってすぐに楔が出るのはおかしい」とかバッサリやられました(笑)。

菊地：僕は柴田とは逆で、これまでのシリーズで、僕が柴田に提案して即答でボツにされたネタも、今回の「お化け屋敷」でかなり拾われていたので「やっと自分のネタが認められた！」とちょっとうれしくなりました(笑)。

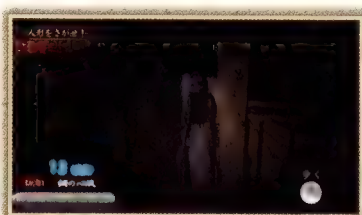
柴田：普段だったら菊地の提出したネタは、吟味する前から「これ菊地のネタだからなぁ……」という冷たい空気になってしまうんですけどね(笑)。

――完成した「お化け屋敷」についての手応えや反省点があればお聞かせください。

大澤：もっとマップを増やしたかったですね。時間がなく、最終的に1マップに入れるイベントやコースはかなり絞り込みましたから。余裕があれば、特定のマップでしか見られないようなイベントをもっと入れたかったです。あとはイベントをランダムにしたので、デバッグが非常に大変でしたね。

伊豆野：僕はプレイヤーによる「お化け屋敷エディット」を仕様に盛り込みたかったですね。もともと予定はしていたので。

菊地：ゲームが発売してからも反省点はいろいろ出てきましたが、それでも結果として「他にはないし、そうそう真似もできないゲームを作ったぞ」という手応えはあります。

一人称視点＋Wiiリモコンのみの操作へ変更になったことで、操作性を意識させず、純粋にお化け屋敷の雰囲気を楽しめるようになった。

イベントをランダム化したことで「つねに新鮮なプレイが楽しめる」という嬉しい誤算も。ベテランクリエイターの実覚は伊達ではない。

伊豆野：「零は２周目からが本番」といわれるゲームですしね。

柴田：『紅い蝶』のときから、家屋の天井の方もわりと作りこんであったんですよ。ただ、あまり気付いてもらえなかったと思います。そういう細かい作りこみを見てもらうという意味でも、もっと自由に場所をめくったり、触ったり、調べたり、覗いたりできるようにしたかったという心残りはありますね。

菊地：柴田は毎回、デザイナーたちに「ここで死んでもいいと思えるくらい居心地のいい空間を作ってくれ」といい続けているんです。『紅い蝶』を作っていた当時は「そんなところまで必要なのかなぁ？」と思っていました。普段は視点固定のゲームだったので、わざわざファインダーモードにしてそこを見ようとしなければ見えない場所までこだわっていましたからね（笑）。ですが今回は、視点変更したことでただ歩き回っているだけでもいろいろなところに視線が行く。当然、「あそこはなんだろう？」と興味を持ってくれるプレイヤーもいるわけです。もともとちゃんと作っていたところを『眞紅の蝶』では見てもらえるようになったので、怖さや雰囲気をもっと楽しんでもらいたいですね。

柴田：「あそこの壺を2mm右にずらせ」というようなメールが来るようになると、デザイナーは「そろそろ始まったな」と思うようです。

大澤：細かいことですけど、そうしたディテールひとつで作品が違ってきますからね、大事なことです。それにしても、柴田さんは本当にひとりで何でもこなしてくれるから、周りも黙って柴田さんにやらせていた気がしますね。

菊地：たぶん、この本を買って読んでくれるような『零』マニアの人たちは、そうした柴田の苦労もわかってくれるんじゃないですか。

大澤：「さすが柴田だ！」って賞賛されるわけですね。

菊地：世間一般というか、ネットなどでのファンの発言を見ると、ディレクターの柴田は「さん」づけで、僕のほうは呼び捨てらしいです。なんでしょうね、この違いは（笑）。

大澤：今回の座談会の記事で、世間一般での菊地さんの評価が上がることに期待しましょう。

――大澤さんは個人的に「ここはとくにこだわった」という部分はありますか？

大澤：話が少し戻ってしまいますが、僕はやはり「お化け屋敷」ですね。イベントをランダムにすることが決まったあと、その中でどんな遊びができるかを考えるので結構苦労しました。

伊豆野：飯田橋の某喫茶店で、プリン食べながら思いついたんだよね（笑）。

大澤：プリンで脳が活性化したのかもね（笑）。僕が「お化け屋敷で鬼ごっこやってみませんか？」って提案したとき、みんなの食いつきがすごくよかったのを覚えています。

伊豆野：製品では「人形探し」として実装されました。

大澤：ゲームって「何故やりたいか」という動機付けが絶対に必要なんです。ゴールとか何か目標がないと、「何のためにやる

「もっとさわるシステム」へのこだわり

――『月蝕』からさらに昇華した「もっとさわるシステム」についてお聞かせください。

菊地：ゲーム本編で僕がもっともこだわったのが「もっとさわるシステム」です。『月蝕』ではボタンを押している間だけアイテムに向かって手を伸ばす「さわるシステム」を採用しましたが、これは手を伸ばす、もしくは触るまでの“間”で怖さを感じさせるシステムだったんです。今回はまた少し違ったアプローチでプレイヤーに恐怖を与えたくて、「さわるシステム」のさらに上を行くということで「もっとさわるシステム」と名づけました。『月蝕』では腕を伸ばすと掴みかかってくる手だけの霊“ゴーストハンド”を登場させたんですが、『眞紅の蝶』ではこのゴーストハンドがさまざまな場所で出現するようにしました。しかも出現率はバラバラなので、「そろそろ出るかも」といういい緊張感を与えられたと思っています。対象物に触れるまでの“間”も大切なので調整には時間をかけましたね。

柴田：あとは手を伸ばしている時のカメラ位置にもこだわりました。アングルによって怖さや距離感が結構変わってくるので、かなり時間をかけましたね。

――「覗く」や「めくる」といったアクションも追加されましたよね。

菊地：何かを覗き込むというのは心理的に怖いものなんですよ。ぜひドキドキしながらいろんなところを覗いたり、めくったりしてみてください。

柴田：これは「もっとさわるシステム」ではないんですが、桐生家で廊下の突き当たりにある格子窓をファインダーモードで覗くと浮遊霊が飛び出してくる演出もありますよね。

菊地：あれは最初見たとき本当にビックリした。思わず「うわっ！」って声が出ちゃいましたよ（笑）。

大澤：今回は２周目以降のプレイでしか見られない霊もたくさん仕込んでありますから、まずは１周目をサクッと終わらせて、２周目でじっくり村の探索を楽しんでもらいたいですね。

ゆっくり恐る恐る手を伸ばすもどかしさとカメラアングルが絶妙な「もっとさわるシステム」。新たに「覗く」や「めくる」も追加された。

２周目以降のプレイでしか出現しない霊も多数用意されている。そのほとんどが強化装置「感」がないと現れないので、忘れず装着しておくこと。

の？」といわれてしまう。今回は「怖い演出を見るため」に必要なモチベーションを設定しなければならなかったんです。

菊地：珍しく僕と柴田の意見が一致して「お化け屋敷で写真を撮ろう」という話が持ち上がったときは、周囲から猛反対されましたよね。

柴田：そうでしたね。「写真を撮るとなるとボタンが２個必要になって難しくなる」というような意見もありました。

大澤：最終的に「お化け屋敷」内でのボタン操作をシンプルにしたうえで、写真撮影も両立できるという確証が得られたのでGOサインが出たわけです。

伊豆野：上がってきたのが、自由に歩き回って写真も撮れるというアイデアだったんですよ。でもそうなるとゲーム本編と何も変わらないし、本編の難しい操作を全ユーザーに求めるのは無理だろうという理由からやめようという流れになりました。

大澤：「お化け屋敷」に関しては、そうやって右往左往している時期がとにかく長かったんです。社内でもかなり初期のバージョンから多くの人に触ってもらっていたんですが、なかなかいい反応が得られなくて苦労した覚えがあります。簡単にすると「実感がない」とダメ出しされたりね（笑）。「それならどうすれば？」と聞いたら「それを考えるのがお前の仕事だ」と一蹴されました（苦笑）。

幻に終わった超ハッピーエンド

——新規エンディングが生まれた経緯を教えてください。

菊地：今回、完全新規となるエンディングはふたつ追加したんですが、最初は柴田に「超ハッピーなエンディングを作ってくれ」とお願いしたんです。その時は「わかった」と快諾してくれたんですが、何日か経って「どうなってる？」と尋ねたら、「ごめん、やっぱり俺にハッピーエンドは作れない……」といわれたんです（笑）。それで、エンディングのコンセプトを改めて決め直すことになりました。

柴田：「約束」がすでにハッピーエンドとしての位置づけなので、あれ以上ハッピーなものを考えられない、と菊地に伝えたんです。そうしたら「じゃあすごく悲惨なやつを」というオファーが来ました。プレイした人が「結末がこれじゃイヤだから、もう一度プレイしてみよう」と思えるようなものがほしいと。そんなやり取りがあって「凍蝶」エンディングは、逆蝶エンドというか、繭に逆に殺されてしまう結末になりました。

菊地：「陰祭」エンディングは、ふたりとも死んでしまうけど幸せになった、という位置づけにしました。

大澤：ふたりでお祭りに行く、幸せな夢を見たまま成仏してもらうパターンですね。夢の中では繭の足も治ってますし。

——そういえば、あのシーンで繭はトコトコ走ってましたね。

柴田：幼い頃のふたりが陰祭に行っていたのは、繭が崖から落ちる前ですからね。姿は今のふたりですが、あのシーンではその時に戻ってます。ふたりがはぐれなかったという夢を共有しているんです。その夢は一瞬ですが、救いのある終わり方だと思ってます。

伊豆野：やっぱりゲームですからね。いい終わり方もあれば、そうでないものもあっていいと思うんです。『眞紅の蝶』に関しては十中八九、悪いエンディングですけどね（笑）。

大澤：そこはホラーですから。すべてが丸く収まるハッピーエンドはやっぱりないですよ。「これで済んだと思うなよ」という余韻を残して終わるのが、ある種の王道みたいなところでもありますから。

——では最後に『零』の今後についてお聞かせください

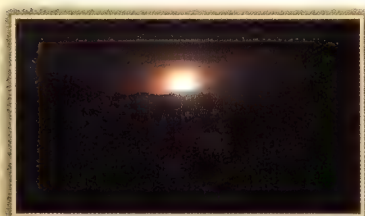
菊地：『零』シリーズは僕がこれまでずっと携わってきた作品なので、当然思い入れはすごく強いです。これからもひとりの開発者として、『零』を作り続けていきたいと思っています。ただ、僕たちの中にはつねに新しいアイデアが生まれてきていて、今でも柴田や任天堂の皆さんとお話しを続けているんです。いずれそれが形になったとき、新たな『零』として生まれ出るのか、また違ったホラー作品になるのかはまだわかりません。

伊豆野：「ホラー」をゲームジャンルとして、もっともっと進化させていきたいですね。

菊地：そうですね。つねに構想はしているんですが……。もしかするとホラーじゃない物になるかもしれないですし（笑）。そこはお楽しみ、ということにしてください。

大澤：今回の『眞紅の蝶』でも「全部やり遂げた！」って感じはまだまだないですからね。

柴田：僕もまだ考えているストーリーはたくさんありますので（笑）。それを具体化するためにも、まずはこの『眞紅の蝶』をより多くの方に遊んでいただきたいです。

——新たな『零』を楽しみにしています。今日はありがとうございました。

本作で唯一ハッピーエンドといえるのが「約束」エンディング。恐怖の皆神村を生き抜いたふたりへのご褒美として、ぜひ目指したい結末だ。

先を行く澪を、繭が走って追いかける「陰祭」エンドでの１コマ。浴衣のため膝は見えないが、あの痛々しい包帯は巻かれていないのだろう。

『零〜眞紅の蝶〜』
スペシャルインタビュー

天野月（あまのつき）が「くれなゐ」（イメージソング）に込めたもの

プロフィール

天野月(あまのつき)／シンガーソングライター
2001年、「天野月子」の名でデビュー。孤高のシンガーソングライターとして、唯一無二の存在感を放つ。『零』シリーズでは2作目となる『〜紅い蝶〜』よりイメージソングを担当しており、ゲームの世界観やストーリーを的確に捉えた美しくも悲しい詞で、ファンのハートを鷲掴みにしている。

『〜紅い蝶〜』以降、歴代イメージソングを手掛けてきたシンガーソングライター天野月さんのインタビューが実現！　新曲「くれなゐ」に込めた想いを語っていただいた。

タイトルを「眞紅」ではなく「くれなゐ」にした訳

――まずはタイトルを「くれなゐ」にした経緯を教えてください。

「蝶」を作ったときはゲームタイトルが『紅い蝶』だったので、そこから「蝶」という字をピックアップしたんです。今回もオファーをいただいた時点ではサブタイトルが『紅い蝶』だったので、それなら「紅」という字をもらおうと思ったんですが、漢字表記の「紅」という字が個人的にあまり好きではなかったのと、同名で有名な曲がすでにあったため、ひらがな表記にさせてもらいました。私の曲でひらがなのタイトルはそれほど多くないですし、「ゐ」という字が古臭い感じがして逆にいいんじゃないかなぁと思ったからです。

――新たなイメージソングのオファーに対して、すでにある「蝶」という楽曲がプレッシャーや足枷になったということはありませんでしたか？

足枷とは思いませんでしたが、まさか同じ作品にもう1曲というお話が来るとは想像もしていなかったので、素直に驚きました。「蝶」でこのゲーム作品のイメージソングはわたしとしては完成してしまっていたのでプレッシャーがなかったといったら嘘になりますが、それよりも「あれ、これ以上何書いたらいいのかな？」という思いのほうが強かったですね。それでしばらくとても悩みましたが、ディレクターの柴田さんから「姉妹ソングになればいいんじゃないですか？」というヒントを頂いて、ようやく突破口が見えました。

私が歌った「蝶」は決して「紅い」とは歌ってなくて、歌の中で主人公が飛び立っていくので、「じゃあ今回は飛べなかったほうの歌にすればいいんだ」という答えにたどり着いた感じでしたね。

「くれなゐ」は“舞えなかった”澪視点の曲

――出来上がった曲は、繭と澪の姉妹のイメージにマッチするような出来栄えになったのでしょうか？

「くれなゐ」はどちらかというと澪をイメージしています。「蝶」はあえてどちらにも受け取れるように書いたところがありましたが、「上手に羽ばたく私を見つけて」という歌詞なので、どちらかといえば繭の視点ですよね。どちらの曲でも実際に「飛ぶ」という意味と、これからの生き様を「飛ぶ」という言葉に置き変えて使っているので、どちらにも解釈できるけど、やはり「蝶」は舞う側の視点だったんだなぁ、という思いが強くて、「くれなゐ」では舞えなかったほうをピックアップしました。

――そうした言葉選びというのは意識されているんですか？

気をつけていますね。特に「蝶」に関していうと、初めて『零』というゲームに携わった曲ですし、私のファン層はゲーム好きな人ばかりではないから、「ゲームをしなければこの曲を楽しめない」というものにはしたくない気持ちが強かったです。ゲームをしなかった人にはしなかった人の「蝶」がある、ゲームをした人にはした人の「蝶」がある、という歌にできればいいなと思いました。

「くれなゐ」に関しては、ゲームをやっていない人でも楽しめるという気持ちは若干薄まっていて、やはり「ゲームをした人だからこそ伝わるもの」というのを少し意識していましたね。

――今回「くれなゐ」を作られて、一番気に入っている、もしくはこだわったフレーズはどこでしょうか？

歌詞は気に入らなければ書き直すので、いってしまえばすべて気に入っているのかもしれませんが(笑)。ただ、やはり楽曲なので、あまり頭で考えずに歌詞を作っている部分があるんです。基本的に音に合うか合わないかを最優先で考えますから。とはいえ、音との相性や言葉の響き、文字を見た瞬間の印象などが自分の狙ったところにピッタリ合っているものが見つかるまではすごく探しますね。

こだわりとはちょっと違うかもしれませんが、Bメロの「わたしの身代わりに」の「身代わりに」というフレーズは最後の最後まで「置き去りに」とどちらにするかで悩んだ覚えがあります。「置き去りに」と書いて消して「身代わりに」と書き直す、という作業を何度か繰り返しました。ゲーム中で、双子の姉妹の定義がひっくり返る設定がありますよね。そのイメージも強く残っていたので、「身代わりに」って書くと本当にゲームをプレイした人にしか伝わらないじゃないかと思ったんです。それでも、わたしがいいたいのは、自分のために姿を消す方だなと、「身代わりに」をゴリ押しした感じです(笑)。

――たとえば「キーワード」みたいなものを設定して歌詞を作るといったことはしないんですか？

一切決めませんね。歌詞を下書きしてしまうと、その言葉を崩せなくなるんです。もし、それが音に合わなかったら使えないわけですよ。となると、最悪そのままお蔵入りになってしまうので、言葉の書き溜めはしません。もし、詩だけでいいのであれば書くこともありま

すが、「これは歌詞なんだ」というものは音がないと書かないですね。

――あまりにもゲームの核心に触れてしまい、ボツになってしまった歌詞などはありますか？

ボツになって直したことは今まで一度も無いんですが、「蝶」のときは「焼けつき　焼けつき　剥がれない掌の跡」という歌詞があまりにも核心をついてしまったようでした。この部分、自分の中では「握っていた手が今でもぬくもりを思い出せる」というイメージも含めて書いたものなんです。ふたつの手を繋げると蝶の形になるじゃないですか？　その手を繋ぐというイメージが最初にあって、もう片方の手はないけど、あなたのぬくもりは私の手がずっと覚えているよ、と言いたかったんです。それでも「ネタバレです」と言われてしまって、結局「紅い蝶」のプロモーションビデオではこのフレーズが入らない曲の2番が使われることになったので、私としては1番はそうじゃない、そうじゃないんだ・・・・(涙)という気持ちでした。

海外スタッフと「くれなゐ」の英訳に挑戦

――図らずも天野さんと開発陣が同じ"手"というキーワードに着目していたわけですね。ところで、今回「くれなゐ」の英訳にも天野さんご自身が参加されたと伺いましたが？

はい。じつは「月蝕の仮面」でも英訳作業はやっていました。あのときは歌う前提の歌詞として英詩翻訳しましたが、今回はこの歌詞で歌うというわけではないので、非常に自由度が高く楽しめました。今回、Nintendo of Europeのスタッフの方が、すでに英訳を始めてくださっているというのは知らずに、自分で英訳を始めていたんです。でも、その途中でNintendo of Europeから送られてきた歌詞を見たら、原詞を細かく意訳して下さっていて、その日本語の解釈の正確さに驚きました。ただ英語の場合、日本語のように意味を曖昧にぼやかすことができない部分もあって、そこをどう表現したら自分の歌詞にうまく近づけていけるか、というところがなかなか難しかったですね。

たとえば「食み出すもの刈り取る鋏を携え」の部分。これはつまり「出る杭は打たれる」というような意味なんですが、英訳にあたり「なぜ打たれるのか」というニュアンスも入れた方がいいのかなと悩んだりしました。「刈り取る」の部分も「lay us down」にすべきか、それとも「cut us down」にするかで、何度かNintendo of Europeのスタッフとやり取りしましたね。「lay us down」だとイメージ的に"押さえつける"感じがするので、もっと"限定的に除外する"、"押しのける"という意味合いの方が近いのではないかとアドバイスを受け、「cut us down」にさせていただきました。

――単に表現だけでなく、文化的な違いもあるので難しいですね。それでは完成した英訳ほぼ完璧といえる仕上がりになりましたか？

いえ、もっと英語ができる人だったらこの言い回しは違うものがあったんだろうなぁ、という部分がいくつかありますね。サビとかも長いのでうまく端折りたいなぁと思いつつも、それをうまく日本語で説明できないし、Nintendo of Europeのスタッフには「リズミカルにしてください」としか伝えようがなかったのが心残りでしょうか。

――では、逆に翻訳スタッフと天野さんの意図するところがバッチリはまったところはありますか？

「君は逃げてゆく　閉ざした扉を　いくつも擦り抜けて」の部分ですが、「I see the doors closing behind you. I rush to make it there in time」と訳してもらったのは、まさにズバリという感じでした。思わず「感動しました！」ってコメントを返してしまったくらいです（笑）。「行かないでって閉じ込めようとしてもいつもあなたの行動に間に合わない」という感じがすごくうまく表現されていて。実際のゲームでも繭がそんな感じじゃないですか。私はそれをヒントにしたんですが、翻訳チームもそこを汲み取って下さったので、「まさしくそうです！」と感激しましたね。比喩を含めて完全に意図が伝わっていたのがすごくうれしかったです。

<table>
<tr><th>Japanese</th><th>天野第1稿</th><th>Nintendo of Europe
(英語翻訳者のコメント)</th><th>天野第2稿</th><th>Nintendo of Europe
(翻訳者のコメント)</th><th>Eng Validation
(最終稿)</th></tr>
<tr><td>朱く　朱く</td><td rowspan="3">【日本語歌詞意訳】
わたしの深紅の傷跡、わたしの赤は
永遠にわたしの胸に刻まれた
もう一度あなたと一つになった証

【意訳の英訳】
My crimson scar, my crimson red,
It was a proof that I was reunified with you
And it's graven into my mind forever and ever.

【英訳コメント】
サビ
※あかくあかく、の部分がどう表現して良いものか悩みどころ過ぎるので、いい案があったらお願いします。
※英語で「残骸」というのは「もの」にしか使えないので、「証」にしました。
※もう一度一つになった、というのは双子が二つに分裂する前の細胞レベルの話なんですが、それを克明に表現するのではなく、想像の余地を加えて遠回しにするというかUNITY的な方向にもって行きたいのです。意志とかならともかく、人という個体同士なので、unityはないかなぁと思い、こういう表現にしているのですが、他にいいのがあったら教えて下さい。</td><td rowspan="3">「あかくあかく」の部分は「Crimson… Crimson…」を使用したほうが良いと思います。(繰り返しは旋律的で、タイトル名も連想します)
または、繰り返しをやめて「Ever deepening red」のような感じのもでも良いと思います。
双子が再会したことを反映するために、「together again」のようにシンプルな文章が十分だと思います。または、「that's how I'll always know that you and I are whole again」か「...you and I are as one again」のような文章にすることも可能だと思います。
提案：
My crimson scar. My crimson red.
It's how I'll always know that you
and I are together again.</td><td rowspan="3">【天野より備考】
残骸は、
現在の形として残ったもの、
すなわち「跡」を意味しているのですが、
英語だと「傷跡」のように、出来る限り克明にしなければならないと思い、
「証／proof」と置き換えていました。

It's how I'll always knowという言い回しが、実は感覚的にピンと来ないのです。。。なので、「proof」を使う方向で少し変えてみたのですが、いかがでしょうか？

【天野より英訳の提案】
Crimson… Crimson…
It's a proof that you and I are together again, and forever.</td><td rowspan="3">「It's my proof」か「It's the proof」のほうが自然に聞こえます。「…together again, and always」はより詩的な感じがします。</td><td>Crimson...
Crimson...</td></tr>
<tr><td>永遠に刻み付いた</td><td rowspan="2">It's my proof that you and I are together again, and always.</td></tr>
<tr><td>君とわたしをひとつ束ねた残骸</td></tr>
<tr><td>燻るほど</td><td rowspan="3">【日本語歌詞意訳】
わたしの深紅の傷跡、わたしの赤は
あなたの熱を感じるほど、わたしの中で燻り続ける
だからわたしはこの罪の痛みを抱いて生きる

【意訳の英訳】
My crimson scar, my crimson red
It' s still smoldering in my heart enough to feel your heat.
So I will live with the pain of my sin.

【英訳コメント】
2サビ</td><td rowspan="3">My crimson scar, my crimson red.
It smoulders within me, revealing your warmth.
It sustains me, easing my pain.</td><td rowspan="3">【天野より備考】
「燻るほど」は実はダブルミーニングで、
燃え上がってしまうほど、という意味と、
胸で燻り続けるほどに、という意味なのですね。
それをどう英訳するべきか、とても悩んでいます。

It seemed to burn,
That sin steeped in deepest crimson

It smoulders within me, revealing your warmth.
It sustains me, easing my pain.

をもっとすっきり、短く言えたらいいのですが。。。

【天野より英訳の提案】
It seemed to burn,
That sin steeped in deepest crimson

It smoulders within me, revealing your warmth.
It sustains me, easing my pain.</td><td rowspan="3">「burning」のダブルミーニングは英語でも問題ないと思います。簡潔にしながら意味を表現しようとしました。恐らくOKだと思います。</td><td rowspan="2">The burning sin, steeped in crimson.</td></tr>
<tr><td>染まりゆく朱い罪を</td></tr>
<tr><td>優しい傷を　わたしは抱いてゆきたい</td><td>Burning within me, it sustains me, eases my pain.</td></tr>
</table>

↑これは、天野さんとNintendo of Europe翻訳スタッフとの間で取り交わされた内容を一部抜粋したもの。表計算ソフトを利用して互いの意見やアイデアを交換していた。

「Vermillion」より「Crimson」!

――英訳が完成するまでにどれぐらいのやり取りがあったんですか？

やり取りとしては2往復ぐらいだったと思います。意外とアッサリだったのと、完成するまで4日ぐらいしか時間がなかったので。

――え？　4日でこの英訳を終えられたんですか？

はい、私のライブも迫っていたので、すごい突貫工事だったんです。もともとゲーム中の台詞の翻訳はできていたらしいんですが、歌詞の翻訳をどうするかで揉めていたそうです。それでも、Nintendo of Europeのスタッフとしては直訳でもいいから載せたい、でも直訳だとちゃんとした意味が伝わらない。そこで私に意訳をお願いしたい、とお話をいただき、お手伝いさせていただきました。

――英訳タイトル「Crimson」に関して聞かせて下さい。

Nintendo of Europeのスタッフは「"くれなゐ"って何が紅いんだ？」という部分にこだわっていましたね（笑）。あちらが「Crimson wing」でいいんじゃない？　といっていたところに、私から「歌詞で"Wing"とは書いてないので"Crimson"でお願いします」と意見を送りました。おそらく翻訳スタッフの方々は、ただ「紅い」だけじゃ意味が分からないから名詞が欲しかったんでしょうね。「Crimson」も本来なら歌詞の「朱」に合わせて「Vermillion」の方がいいんじゃないかというアドバイスも頂いたのですが、英語表記なら「Crimson」だなと決めていたので変えませんでした。私が英語だったら「Vermillion」より「Crimson」の方が好きというそれだけの理由です。

――英訳した歌詞の中でとくに印象に残っている箇所を教えてもらえますか？

後半の「わたしは生きていく　翼をもがれた　飛べない蝶のまま」の英訳は結構長くやり取りした覚えがあります。直訳だと「I will try to go on , a flightless butterfly. my wings torn from me」で、「ちぎれて飛べない蝶のままなんとかやってみる」みたいな感じになりますが、ここで言う「飛べない蝶」というのは本当に飛べないのではなくて、「片翼しかない」というイメージだったので。さらに、それでも飛んでいく決意も込めたいので「I will live」という単語をつけて、最終的に「I will live as a single-winged butterfly.」となりました。

――「眞紅の蝶」でもっとも気に入っているエンディングはどれですか？

私はなかなかお姉ちゃん（＝繭）に感情移入できなかったので、お姉ちゃんを残して途中で帰る「マヨイガ」エンディングは割と好きでしたね。皆神村に入ったのも繭だし、勝手にはぐれちゃうし、澪としては気がついたらまんまと罠にはめられた感じじゃないですか（笑）。自分の常識が通用しない世界に突然放り込まれて、理不尽感が強かったんじゃないかと思います。そういう澪の感情も「くれなゐ」の歌詞には含まれているかもしれません。

――そう考えるとかなりゲームに沿った内容の歌詞が出来上がったといえそうですね。

そうですね、このゲームの理不尽さと日常で感じる理不尽さを盛り込んだ感じでしょうか。『零』は"死"というものとすごく近いところにあるゲームなので、毎回イメージソングを作るときは、登場人物の気持ちに沿ってしまうためか、精神的に死を想うような、深ーい所まで落ちてしまったりはします。ただ、歌は力を持っていると思っているので、聞いた人が死にたくなるような曲は絶対書きたくない。これまでのイメージソングもそうでしたが、今回の「くれなゐ」でも"救い"となる部分がリスナーの心に残るように、と思って書きました。

一時は『零』がストレスに!?

――今回ゲームとしては4作目のイメージソング提供となったわけですが、ファンのなかではますます「零＝天野さん」というイメージができつつあると思います。その部分に関してどのようにお考えでしょうか？

一時は正直「困ったな」と思ったときがありました。私は特別ホラー好きというわけではないですし、「和」な音楽だけをやっているわけでもない。「蝶」を出したタイミングはたまたま「和風やってみようか」みたいなノリだったんですが、その「和風」というのも、外人が思い浮かべる「日本の和風ってこんな感じじゃないの？」みたいな大味な「和風」を楽しんでいたんです。ですが、「紅い蝶」をきっかけに私に興味を持ってくれた方は当然そんな事情を知らないので、普通に和のイメージを求めてくる。結果、そのことが作風へのストレスになっていた時期はありましたね。

それでもやっぱり、今回「くれなゐ」のオファーをいただいて、この「零」シリーズにもう一度が関わることができたのは本当に光栄だなという気持ちが強かったです。『零』を遊んで私を好きになってくれたファンに支えられているのをすごく強く感じました。私はもともと職人気質な部分があるので、自分の作品を少し俯瞰で見てしまうんですよ。「くれなゐ」のオファーはそんな職人魂にちょうど火がついた時期に舞い込んできたこともあり、なかなか言葉が見つからないとか、イメージした音が出てこないといったストレスを感じながらも、「あぁ、楽しい作業だなぁ」と思いながら作れましたね。

――「眞紅の蝶」の情報が発表されたときは、「今回も天野さんが歌うのかな？」と思ったファンも多いと思います。

ありがとうございます。私はファンに向けた携帯サイトを持っているんですけど、やっぱり「眞紅の蝶」のニュースが流れたときはすごい量のメールが来てましたよ。その時点ではもう曲を頼まれていたのですが、大人の事情的に勝手に公表できないじゃないですか。だから、ごめんなさいと思いつつも無視してましたね。「何もコメントしないということはどういうことか、みんな察してよ！」とか思いながら（笑）。

――では、最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします。

私はエンディングの設定を知ったうえで「くれなゐ」を書いてはいますけど、そのエンディングを見て、どういう曲が流れたら救われるだろうという気持ちを込めたので、そこを汲み取ってもらえるとうれしいです。「蝶」と合わせて「くれなゐ」も気に入ってもらえると幸いです。

――本日はどうもありがとうございました。

New Album「天の樹」絶賛発売中！

品番：DGSA-10041
価格：3,000円(税込)
発売元：ドワンゴミュージックエンタテインメント

1. EUPHORIA
2. 東京タワー
3. 天の樹
4. CANDYMAN
5. くれなゐ
6. サンドリヨンの番犬
7. ニワカアメ
8. ドロップキック
9. 光る魚
10. ソラゴト

くれなゐ CRIMSON

作詞・作曲／天野月

〜日本語歌詞〜

それぞれの正しさを振り翳すように人は群れを成す
食み出すもの刈り取る鉄を携え　わたしを捕らえる

狂いはじめてた　ぬくもりの香り
揺さぶられた　わたしを笑い
君は消えてゆく　闇夜の隙間に
わたしの身代わりに

朱く　朱く
永遠に刻み付いた
君とわたしをひとつ束ねた残骸
今も同じ永遠を泳ぎながら
わたしを待つの　ちぎれた翼で
大空を舞って

どれだけ目が醒めたら　朝日の麓へ君を連れ出せる

どれだけ罰を拭う　愛を奏でたら　わたしは戻れる

追いつきたかった　掴まえたかった

君とふたり　歩きたかった
君は逃げてゆく　閉ざした扉を
いくつも擦り抜けて

燻るほど
染まりゆく朱い罪を
優しい傷を　わたしは抱いてゆきたい
今も同じ永遠を泳いでいる
君の翼に　わたしの両手を
繋ぎ合わせて

わたしは生きてく　翼をもがれた
飛べない蝶のまま

朱く　朱く
永遠に刻み付いた
君とわたしをひとつ束ねた残骸
燻るほど
染まりゆく朱い罪を
優しい傷を　わたしは抱いてゆきたい
今も同じ永遠を泳ぎながら
わたしを待つの　ちぎれた翼で
大空を舞って

〜英訳詞〜

People gather to chant of what is right.
Try to lay us out, cut us down to size.

I knew something had changed.
Walking under a moonless sky,
you're disappearing before me.
Walking to sacrifice yourself for me,
you wear a sweet smile.

Crimson... Crimson...
It's my proof that you and I
are together again, and always.
Are you still wandering?
Are you still waiting?
Are your broken wings still carrying
you through that moonless sky?

When we awake from this madness,
I'll take you to where the sun rises.
Our sins will be washed away,
Love will call me back to you.

I wanted to catch up with you.
I longed to protect you.
I wanted to face the road ahead with you.
I see the doors closing behind you.
I rush to make it there in time.

The burning sin,
steeped in crimson.
Burning within me, it sustains me, eases my pain.
Are you still wandering?
Are you still waiting?
I am with you, our broken wings carrying
us through this moonless sky.

I will live on
as a single-winged butterfly.

Crimson... Crimson...
It's my proof that you and I
are together again, and always.
The burning sin,
steeped in crimson.
Burning within me, it sustains me, eases my pain.
Are you still wandering?
Are you still waiting?
Are your broken wings still carrying
you through that moonless sky?

〜意訳詞(天野月オリジナル)〜

人は正しさを唱える為に群れを成す
そしてわたしたちを正しい形に整えようと打ちのめす

何かおかしいと思ってた

君はわたしの前から消えようと闇夜へ足を進めている
わたしの身代わりに足を進めている
やさしいほほえみを装いながら

紅い　紅い
この証は君ともう一度、そして永遠にひとつになった証
今も彷徨っているの？
今もわたしを待っているの？
ちぎれた翼で闇夜を浮遊しながら

このまどろみから目覚めたら
朝日の麓へ君を連れて行こう
わたしたちの罪が洗い流されたら
君の元へわたしは戻れるだろう　※1

追いつきたかった
君を守りたかった
君とふたりで乗り越えていきたかった

どんなに急いでも
君はいつも、わたしが作った閉ざした扉より先にいる　※2

胸を燻るほどに燃え上がり　紅く染まっていく
この罪がわたしの生きる糧となる　※3
今も彷徨っているの？
今もわたしを待っているの？
わたしは君と共に、この闇夜を浮遊している

わたしは片翼の蝶として生きる

紅い　紅い
この証は君ともう一度、そして永遠にひとつになった証
胸を燻るほどに燃え上がり　紅く染まっていく
この罪がわたしの生きる糧となる　※3
今も彷徨っているの？
今もわたしを待っているの？
ちぎれた翼で闇夜を浮遊しながら

※1　直訳：愛はわたしを君の元へ戻すだろう
※2　ここは上手い事日本語で言えないです……汗。。君はいつも、の後ですが、わたしの閉ざした扉を擦り抜けている、という意訳の方が分かりやすくていいのかもしれません。。。
※3　直訳：わたしの痛みを和らげ、わたしを支えてくれる

『零～眞紅の蝶～』制作秘話

ほんとうにあった怖い話 その壱

『零』シリーズの制作現場では、不可解な現象が度々起こっているという。そこで今回は、ディレクター・柴田氏にそうした恐怖体験の一部を特別に告白していただいた。

このシリーズを開発していると、必ずといっていいほど不思議な体験をすることがある。今作『零～眞紅の蝶～』も例外ではなく、やはりいくつかの不可解な現象に見舞われた。
ここではその中でも選りすぐりの話をご紹介しよう。

一ノ刻 『目が合う』

あれは、12月の寒い時期だった。
厚めの布団をかぶって寝ていたら、ドン！　と誰かが布団の上に乗ってくる衝撃で目覚めた。

目を開けると、私の目の前に手があった。骨ばった細い手で、カサカサした感じの手。それが、しっかりと私の肩の辺りの布団の縁をつかんでいた。
ちょうど私の体の上に誰かが乗って、手だけが布団をつかんでいる形だ。しかし、手は見えるが顔は見えない。顔はちょうど私の胸の上にあるようだった。
金縛りにあっているのか、ぜんぜん動けない。
ありえないシチュエーションにどうしようか困っていたら、その手がぶるぶる震えだして、上に乗っている体がゆっくりと動き始めた。
懸垂しているみたいに、布団をつかんだ手を引き寄せ、頭を上にずらしている……。
一分で数センチくらいしか動かないが、じわじわと確実に上がってくる。ほんの目の前に、油気のない、ぱさぱさした長い髪が見えてきた。髪質は軽くよれている感じで天然パーマ気味。
そこで女であると確信した。
そして、やけに白い額が見え、眉毛が見え……このまま行くと目が合ってしまう。どうしてもそれは避けたい、避けたい！　と念じていると、女の動きが一瞬早くなり、目が合ってしまった。

どうやら、その瞬間に意識がなくなっていたらしく、そこからの記憶がない。気がついたときにはまだ夜中で、女は消えていた。
結局、目が合ったことは覚えてるが、どんな目だったのか、その瞬間が思い出せない。なんとか思い出したいのだが……。

この話を書こうとしてキーボードに触れた瞬間、部屋の真上の蛍光灯がチカチカ点滅し、ひとつ切れてしまった。あまり話さなかったほうが良かったのかもしれない……。

この話を書いていて思い出したことがある。
それは、以前に制作秘話としてwebで公開した『紅い蝶』開発中に出た「寝ていると覆いかぶさってくる女の霊」の話だ。

=================================

(抜粋)

その日、2002年某月／某日(金)は、夜の2時半頃に床についたと思う。
その夜は『マグノリア』という3時間ほどある長い映画を借りていて、それを見たばかりだったせいか、あれやこれや反芻し、布団の中に入ってもしばらく寝付けないでいた。
深く布団に潜り込んで無理に目を閉じていても、眠気は全くやってこない。
その日は特に冷え込んでいて、顔がひりひりするくらい冷たかった。

あまりにも眠れなくて、ふと目を開けると、目の前に白くぼんやり光る棒のようなものが浮いていた。

最初はそれがなんだかわからなかったが、それがすーっと近づいてくると、ようやく形がはっきりと見えてきた。
それは、横から伸びている右手だった。右手が手のひらをこちらに向けて、私の目を覆うように迫ってきていたのだ。

自分の両手は布団の中にちゃんとある。ということは……、「うあぁぁぁぁ！」(自分でも笑えるくらい、焦った声だった)
その手から逃れようと、とっさに布団から跳ね起き、寝室から流し台の方に走る(我ながら素晴らしい反応速度！)。
流し台まで避難し、おそるおそる部屋をのぞき込んでみると、自分が寝ていた場所に、ぼんやりと白く光るものが見える。
目を凝らすと、細身のセミロングの女性が私の枕に顔を突っ伏し、やや体を横にして横たわっている。
私は眼鏡を外して裸眼だったせいか、その女がぼんやりとしていたせいか、白い和服を着ているようにも、白いワンピースのようにも見えた。

その女は布団に突っ伏したまま、全く動こうとしない。
いつか起き上がってこちらに振り向くかもしれない……そう思いながら、じっとその女を見つめていた。
10秒……20秒……もしかして1分くらいそのまま対峙していたかもしれない。

突然のことに頭の中が真っ白になっていたのだが、ふと我に帰った。
そうだ、電灯をつければいいんだ。

電灯のスイッチに手を伸ばし、オンにする……が、反応しない。カチ、カチとスイッチを入れる音がむなしく響く中、枕に突っ伏した女は動かないままだ。
(ここだけは、理由がわからない。たとえその女が幻だったとしても、このことだけは説明できない。余談だが、玄関と部屋の電灯はつかないが、なぜかトイレだけはついた。)

ここまで追いつめられると人間はよくわからない行動をとるもので、
「なんなんだよ！　びびらせんじゃねぇよ！」
と、逆ギレして激しくツッコむと、白い女は周囲に溶けるように消えていった。

すると、なぜか部屋の電灯がつくようになったが、もちろん、そこには誰もいない。痛いような静けさだった。

今回は、たまたま目を開けたから気づいたが、あのとき目を開けなかったらどうなっていたのだろう？　手がすーっと伸びてきて、それから……そう考えると、この部屋で眠ることが怖くなった。

ひところ、私の部屋で女性の髪の毛が落ちていたり、鞄の中に入っていたりという現象があったが、その女だろうか？
もしかすると、今まで気づかなかっただけで、いつもその女はそばにいたのかもしれない……。

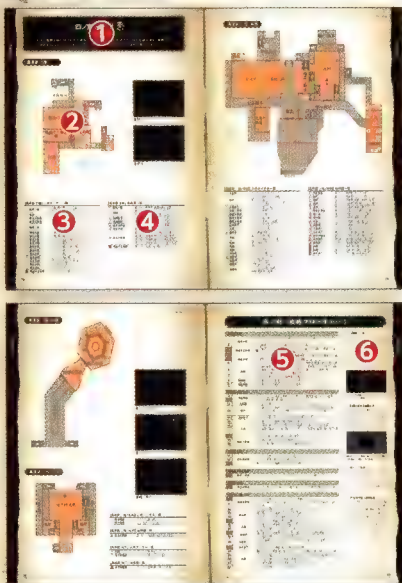
=================================

このときは、この霊をかわす事に成功したが、もし気づかないまま寝ていたら、上に乗られてしまう分岐に入ったということなのではないだろうか？

攻略の杜

シナリオ完全攻略

ここからはゲーム開始から零ノ刻までの進め方をチャート形式で解説していく。アイテムや浮遊霊の出現ポイントも網羅しているので、これをもとにコンプリートを目指そう。

シナリオチャートの見方

❶章タイトル
章(刻)タイトルと簡単なあらすじを紹介している。

❷マップ
その章(刻)で訪れるマップを掲載。マップに記した各アイコンはフローチャートと連動している。それぞれの意味は以下のとおり。
① ❷ ……アイテムの置かれた場所や"もや"の位置を示している。
1 ……浮遊霊、地縛霊の出現位置。
1 ……怨霊の出現位置。
1 ……エンディング分岐条件に関わるムービーイベントの発生場所を示している。

❸入手アイテム一覧
このマップで手に入るアイテム一覧。記載されている場所は霊出現のためのイベント発生場所。

❹出現霊一覧
このマップで出現する怨霊、浮遊霊、地縛霊の一覧。

❺攻略フローチャート
この刻をクリアするまでの手順をフローチャートで掲載している。クリアに必須ではないアイテムや浮遊霊などもフォローしており、霊リストやアイテムのコンプリートを念頭においたチャートとなっている。

❻ポイント解説
フローチャートの補足事項や書ききれなかったアドバイス、注目ポイントなどを紹介している。

難易度による違い

ゲーム開始時には難易度を選択できるが、初めてのプレイ時に選択できるのは「EASY」と「NORMAL」のみで、「HARD」はゲームを一度クリア、「NIGHTMARE」は「HARD」をクリアすることで選択可能になる。難易度による違いは以下にまとめているとおりだ。高難度になるほどプレイヤーに不利な条件でプレイしなければならない。なお、難易度「HARD」と「NIGHTMARE」では章(刻)クリア時に体力が回復しないため、「万葉丸」などの回復アイテムが非常に貴重になる。無駄遣いしないよう、通常のバトルはもちろん、ゴーストハンドなどもしっかり回避すること。一度プレイを開始すると途中で難易度の変更はできないので、自分の腕と相談して決めよう。

難易度による違い

項目	EASY	NORMAL	HARD	NIGHTMARE
澪の体力最大値	10000	7000	4000	2500
繭の体力最大値	10000	7000	5000	8000
万葉丸の回復量(%)	155	155	100	100
刻クリア時の回復	有り	有り	無し	無し
プレイヤー攻撃力の倍率	1.20	0.80	0.50	0.30
ゴーストハンド、実体霊の掴み攻撃ダメージ倍率	0.50	1.00	1.25	1.50
ゴーストハンド、実体霊の出現率	0.50	1.00	1.50	1.75
四ノ刻　雛人形パズルの制限時間(秒)	60	50	40	30
五ノ刻　地下貯蔵庫の怨霊「忌人」の出現数	1	2	2	2
怨霊「縄の男」の自然回復の有無	無し	有り	有り	有り

ストーリーチャート

ゲーム全体の流れは下表のストーリーチャートに掲載しているとおり。一ノ刻から八ノ刻までは基本的に一本道だが、終ノ刻から各エンディングや零ノ刻への分岐が発生する。チャートには各章で手に入る回復アイテムの総数も併記してあるので、手持ちのアイテム数と照らし合わせながら計画的にストーリーを進めていこう。

ストーリーチャート

一ノ刻　「地図から消えた村」

通過マップ	取得回復アイテム累計
皆神村、逢坂家	万葉丸×3、御神水×2、鏡石×0

二ノ刻　「双子巫女」

通過マップ	取得回復アイテム累計
皆神村、逢坂家	万葉丸×5、御神水×2、鏡石×0

三ノ刻　「大償」

通過マップ	取得回復アイテム累計
黒澤家	万葉丸×6、御神水×2、鏡石×1

四ノ刻　「秘祭」

通過マップ	取得回復アイテム累計
黒澤家	万葉丸×3、御神水×2、鏡石×1

五ノ刻　「贄」

通過マップ	取得回復アイテム累計
皆神村、逢坂家、黒澤家、桐生家、暮羽神社	万葉丸×2、御神水×1、鏡石×1

六ノ刻　「鬼隻」

通過マップ	取得回復アイテム累計
桐生家	万葉丸×6、御神水×2、鏡石×1

七ノ刻　「紗重」

通過マップ	取得回復アイテム累計
桐生家、立花家	万葉丸×7、御神水×3、鏡石×2

八ノ刻　「片割レ月」

通過マップ	取得回復アイテム累計
皆神村、逢坂家、桐生家、暮羽神社	万葉丸×1、御神水×1、鏡石×0

終ノ刻　「紅い蝶」

通過マップ	取得回復アイテム累計
黒澤家、皆神村地下	万葉丸×1、御神水×1、鏡石×0

「マヨイガ」エンディング(→P.102参照)
「紅い蝶」エンディング(→P.103参照)
「約束」エンディング(→P.107参照)
「陰祭」エンディング(→P.109参照)

零ノ刻　「虚」

通過マップ	取得回復アイテム累計
皆神村地下	万葉丸×1、御神水×2、鏡石×0

「凍蝶」エンディング(→P.110参照)
「虚」エンディング(→P.106参照)

クリア特典

ゲームをクリアすると、クリアまでにかかった時間に応じて右表にあるランクが、そしてクリアパターンによって下表のコンテンツが開放される。開放されたアクセサリーやコスチュームなどはすべて「夜店モード」に登録されるが、入手はポイントと引き替えになる。しっかりポイントを稼いでイメージチェンジを楽しもう。

クリアランク一覧

ランク	クリアタイム
SS	2時間15分以内
S	2時間30分以内
A	3時間30分以内
B	5時間以内
C	7時間以内
D	8時間以内
E	8時間を超える

クリア時に開放されるコンテンツ一覧

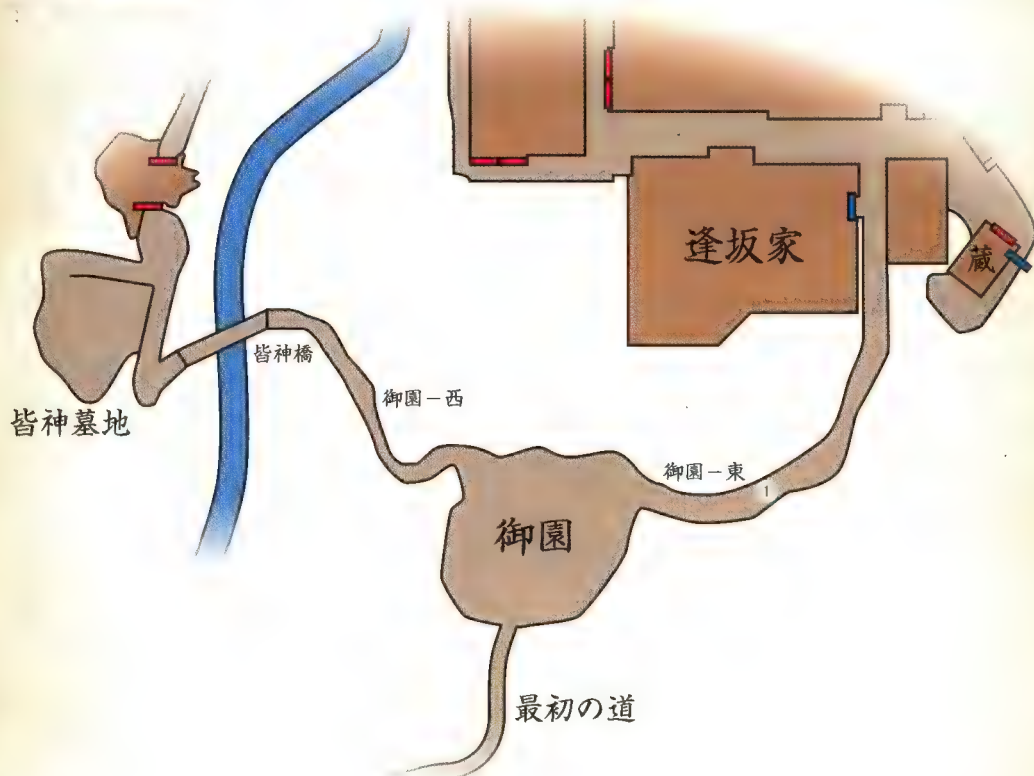
クリアパターン	カテゴリ	開放されるコンテンツ名
「紅い蝶」エンディングでクリア	コスチューム	夏用の制服
	コスチューム	紅い眼鏡
	アクセサリー	チタンの眼鏡
	アクセサリー	蒼い眼鏡
「陰祭」エンディングでクリア	コスチューム	紅い浴衣
	コスチューム	桜色の浴衣
	アクセサリー	白い狐の面
	アクセサリー	紅い狐の面
「凍蝶」エンディングでクリア	コスチューム	紅い水着
	コスチューム	蒼い水着
	アクセサリー	百合の髪飾り
	アクセサリー	プルメリアの髪飾り
「虚」エンディングでクリア	コスチューム	紅い水着&スカート
	コスチューム	蒼い水着&スカート
	アクセサリー	眼帯
「約束」エンディングでクリア	コスチューム	マリオ(澪のみ)
	コスチューム	ルイージ(繭のみ)
1周目クリア	レンズ関連	強化装置「感」
	レンズ関連	紅レンズ「滅」
	レンズ関連	碧レンズ「月」
	システム	難易度「hard」追加
	システム	夜店モード追加
難易度「hard」でクリア	アクセサリー	ウサギの耳
	システム	難易度「Nightmare」追加
難易度「Nightmare」でクリア	レンズ関連	強化装置「無」

一ノ刻　地図から消えた村

～ちずからきえたむら～

幼い頃に過ごした山村を訪れた繭と澪。そこで繭は、儚げに舞う紅い蝶に吸い寄せられ、森の奥へと姿を消す。繭を追って森へ入った澪は"地図から消えた村"へ迷い込む。

・皆神村

逢坂家
蔵
皆神墓地
皆神橋
御園ー西
御園ー東
1
御園
最初の道

【皆神村】入手アイテム一覧

① 御園～村入り口	スクラップ「新聞の切り抜き」
	写真「恋人らしい二人」

【皆神村】出現霊一覧

–	–	–

⬆村へと続く道

⬆御園

⬆皆神橋

【逢坂家 1階】入手アイテム一覧

②	土間廊下	アイテム「懐中電灯」
③	奥の間	手帳「女性の手帳　三」
④	仏間	古書「射影機に関する覚書」
		アイテム「射影機」
		アイテム「〇七式フィルム×∞」
		アイテム「一四式フィルム×48」
⑤	仏間	手帳「女性の手帳 五」
⑥	上座敷	アイテム「万葉丸」
⑦	囲炉裏の間	手帳「女性の手帳 一」
⑧	囲炉裏の間	アイテム「御神水」
⑨	着物の間	手帳「女性の手帳 二」
⑩	納戸	アイテム「御神水」
⑪	大座敷	アイテム「万葉丸」
⑫	大座敷	アイテム「万葉丸」
⑬	大座敷	手帳「女性の手帳 四」
⑭	大座敷	アイテム「茗荷の銅鍵」
❶	囲炉裏の間	写真「写りこんだ火鉢」
❷	奥の間	写真「傷だらけの男」
1	仏間	写真「顔の歪んだ女」

【逢坂家 1階】出現霊一覧

1	玄関	霊173　浮遊霊「待ちつづける女」
2	囲炉裏の間	霊174／浮遊霊「暖簾の向こう側の女」
3	大座敷	霊176／浮遊霊「中庭を歩く女」
4	土間廊下	霊175／浮遊霊「奥へ歩く女」
5	土間廊下	霊177／浮遊霊「仏間へ消える女」
6	上座敷	霊033／浮遊霊「首を絞められている女」
		霊034／浮遊霊「首を絞める男」
7	囲炉裏の間	霊026／浮遊霊「扉に消える女」
8	着物の間	霊035／浮遊霊「かくれんぼの少年」
9	奥の間	霊027／浮遊霊「縁側に立つ男」
10	大座敷	霊028／浮遊霊「蚊帳の向こうの女」
11	囲炉裏の間	霊029／浮遊霊「階段を上る女」
1	仏間	霊001／怨霊「迷い込んだ女」

【逢坂家 2階】入手アイテム一覧

⑮	客間	手帳「女性の手帳　六」
⑯	客間	手帳「女性の手帳　七」
⑰	書斎	古書「民俗学者の手記　一」
⑱	書斎	手帳「女性の手帳　八」

【逢坂家 2階】出現霊一覧

12	囲炉裏の間	霊030／浮遊霊「立ちつくす女」
13	客間	霊031／浮遊霊「奥へ誘う女」
14	書斎	霊032／浮遊霊「後ろに立つ女」
15	書斎	霊036／浮遊霊「覗きこむ少年」
2	書斎	霊001／怨霊「迷い込んだ女」

一ノ刻 攻略フローチャート

No.	場所	印	内容
村の外			
1	—		画面奥へ向かって道なりに進む。鳥居の手前でムービー発生
皆神村			
2	御園		ムービー直後、繭の近くを調べると村の様子を一望できる ※1
3			灯籠脇の小道を下って行くとムービー発生
4		1	光点に近づくと、スクラップ「新聞の切り抜き」と写真「恋人らしい二人」を入手
逢坂家 1階			
5	玄関	[1]	霊173／浮遊霊「待ちつづける女」出現(2周目以降に撮影可能)
6			囲炉裏の間へ続く扉を開けるとムービー発生
7	囲炉裏の間	[2]	霊174／浮遊霊「暖簾の向こう側の女」出現(2周目以降に撮影可能)
8	大座敷	[3]	霊176／浮遊霊「中庭を歩く女」出現(2周目以降に撮影可能) ※2
9	土間廊下	[4]	霊175 浮遊霊「奥へ歩く女」出現(2周目以降に撮影可能) ※3
10		②	光点に近づくと、アイテム「懐中電灯」を入手
11	奥の間	③	光点を触ると、手帳「女性の手帳 三」を入手
12	土間廊下	[5]	霊177／浮遊霊「仏間へ消える女」出現(2周目以降に撮影可能)。これにより仏間が開放される
13	仏間	4	光点に近づくとムービー発生。ムービー後、古書「射影機に関する覚書」、アイテム「射影機」、アイテム「〇七式フィルム×∞」、アイテム「一四式フィルム×48」を入手
14		⑤	光点に触ると、手帳「女性の手帳 五」を入手
15		■1	土間廊下へ続く扉を開けるとムービーが発生。ムービー後、霊001／怨霊「迷い込んだ女」とバトルになる。倒すと写真「顔の歪んだ女」を入手
16	上座敷	[6]	霊033／浮遊霊「首を絞められている女」、霊34／浮遊霊「首を絞める男」出現 ※4
17		6	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
18	土間廊下		仏間から土間廊下に出ると浮遊霊出現(撮影不可)
19	囲炉裏の間	[7]	囲炉裏の間に近づくとムービー発生。ムービー後、霊026 浮遊霊「扉に消える女」出現
20		❶	大座敷の扉に現れた"もや"を撮影し、写真「写りこんだ火鉢」を入手
21		7	光点を触ると、手帳「女性の手帳 一」を入手
22		⑧	⑧の格子窓を覗くと、アイテム「御神水」を入手
23	着物の間	9	9の小さな戸棚を開けると、手帳「女性の手帳 二」を入手
24		[8]	霊035／浮遊霊「かくれんぼの少年」出現
25	納戸	⑩	⑩の箪笥を開けると、アイテム「御神水」を入手
26	奥の間	❷	火鉢の上に現れた"もや"を撮影し、写真「傷だらけの男」を入手。これにより大座敷の扉の封印が解除される
27		[9]	霊027／浮遊霊「縁側に立つ男」出現
28	大座敷	11	長持の中の光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
29		12	12の引き出しを開けると、アイテム「万葉丸」を入手
30		⑬	光点を触ると、手帳「女性の手帳 四」を入手
31			大座敷を出ようとすると、押入の襖が落ちて⑭が出現
32		14 [10]	光点を触ると、アイテム「若荷の銅鍵」を入手。入手後、霊028／浮遊霊「蚊帳の向こうの女」出現
33	囲炉裏の間	[11]	霊029／浮遊霊「階段を上る女」出現
逢坂家 2階			
34	囲炉裏の廊下	[12]	霊030／浮遊霊「立ちつくす女」出現
35			「若荷の銅鍵」を使い、書生部屋へ
36	客間	[13]	霊031／浮遊霊「奥へ誘う女」出現
37		15	光点を触ると、手帳「女性の手帳 六」を入手
38		16	⑯の鏡にかけられた布をめくると、手帳「女性の手帳 七」を入手
39	書斎	[14]	霊032／浮遊霊「後ろに立つ女」出現。同時に襖が閉じられ、客間に戻れなくなる
40		[15]	霊036 浮遊霊「覗きこむ少年」出現 ※5
41		17	光点を触ると、古書「民俗学者の手帳 一」を入手
42		18 ■2	光点を触ると、手帳「女性の手帳 八」を入手。ムービー後、霊001／怨霊「迷い込んだ女」とバトルになる
43			怨霊「迷い込んだ女」を倒すと一ノ刻クリア

※1)村の様子を一望できる

高台の御園から皆神村を一望できる。チャンスはこのとき一度きりなので見逃さないように。

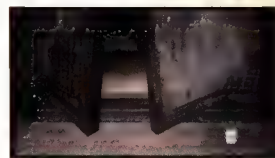
※2)中庭を歩く女

霊174／浮遊霊「暖簾の向こう側の女」が出現するのは、大座敷の扉が封印されるまえまで。チャートNo.26で"もや"を撮影以降は、大座敷の封印を解除しても出現しない。

※3)奥へ歩く女

霊175／浮遊霊「奥へ歩く女」は、1階 囲炉裏の間からまっすぐ土間廊下へ向かうと、距離が遠いうえに暖簾が邪魔してうまく撮影ができない。一度、囲炉裏の間から2階へ上がり、1階 土間廊下の中ほどに繋がる階段を下りて撮影するのがオススメだ。

※4)首を絞める男

[6]の襖の隙間を覗くと、霊033／浮遊霊「首を絞められている女」と霊034／浮遊霊「首を絞める男」が同時に出現する。2体は密着しているが、撮影距離がやや近いので、射影機の「範囲」を強化しておけば2体まとめて1ショットで撮影が可能だ。

画面右下のⒶ覗くの表示が消えたらAボタンを離してOK。Ⓑ射影機の表示に備えよう。

※5)覗きこむ少年

17の光点に近づくと、書生部屋側の梁の上に、霊036／浮遊霊「覗きこむ少年」が出現する。先に⑱の光点に触ると「迷い込んだ女」とバトルになり、倒すと一ノ刻が終わってしまうので気をつけよう。

二ノ刻　双子巫女

ふたごみこ

射影機の力により、女の怨霊を撃退した澪と繭。しかし我に返った澪は、再び紅い蝶に誘われた繭とはぐれてしまう。意を決した澪は繭を追い、村の中心部へと踏み込む。

【逢坂家 1階】入手アイテム一覧

番号	場所	アイテム
⑤	納戸	アイテム「万葉丸」
⑥	着物の間	霊石「月長石」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑦	奥の間	手帳「村の調査記録の断片 一」
		手帳「村の調査記録の断片 二」
		手帳「村の調査記録の断片 三」
		手帳「村の調査記録の断片 四」
⑧	中庭	アイテム「九〇式フィルム×5」
⑨	玄関	霊石「繭の御守り」

【逢坂家 1階】出現霊一覧

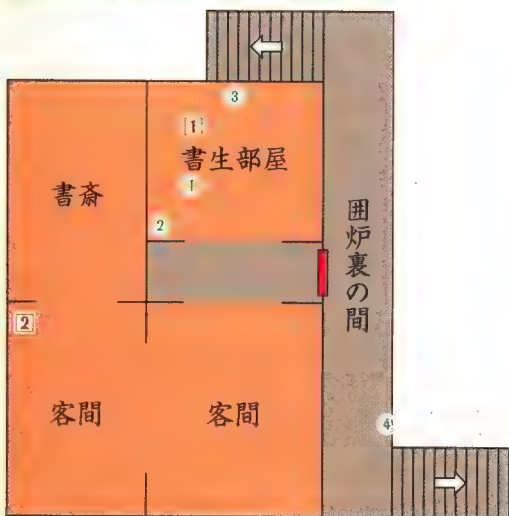
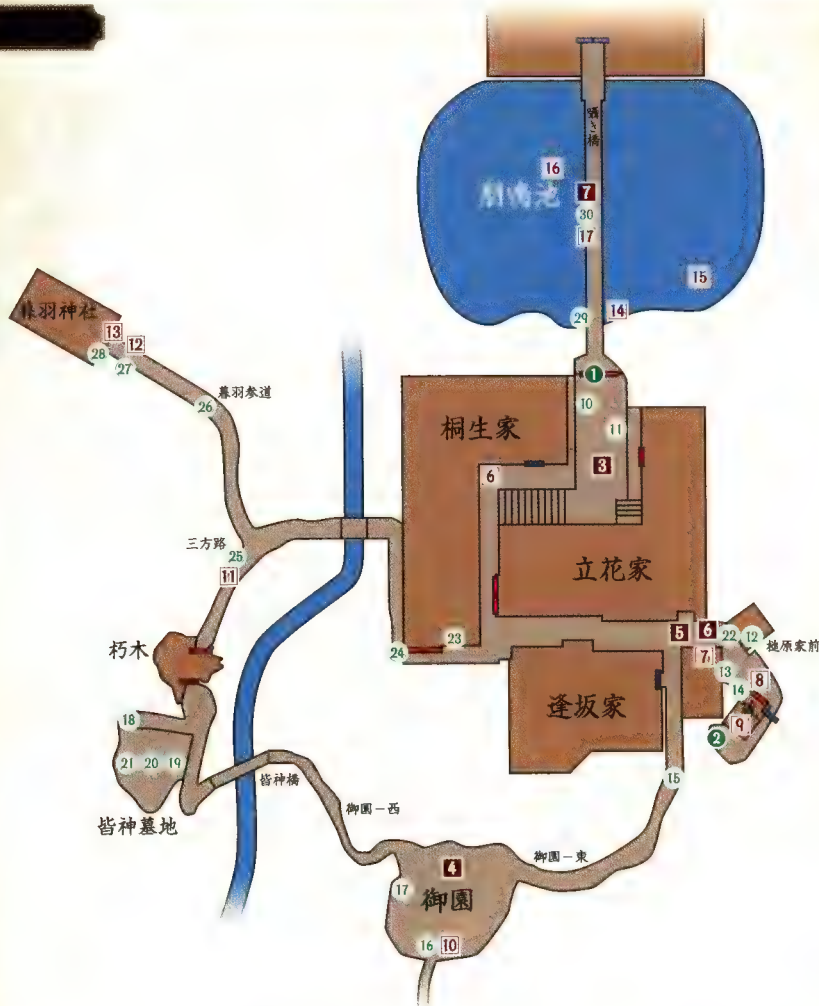
番号	場所	霊
3	着物の間	霊042／地縛霊「動けなくなった女」
4	着物の間	霊039／浮遊霊「双子を探す村人」
		霊040／浮遊霊「逃げた双子を追う村人」
		霊041／浮遊霊「災厄を怖れる村人」
5	奥の間	霊043／浮遊霊「縁側に立つ女」
1	納戸	霊002／怨霊「箱に隠れた女」
2	囲炉裏の間	霊003／怨霊「闇に囚われた男×2」

【逢坂家 2階】入手アイテム一覧

番号	場所	アイテム
①	書生部屋	アイテム「霊石ラジオ」
		古書「霊石ラジオ覚書」
		霊石「あられ石」
②	書生部屋	アイテム「六一式フィルム×15」
③	書生部屋	アイテム「万葉丸」
④	囲炉裏の間	アイテム「霊石の欠片(蒼)」

【逢坂家 2階】出現霊一覧

番号	場所	霊
1	書斎	霊037／浮遊霊「ラジオを見つめる女」
2	客間	霊038／地縛霊「隠れている少女」

皆神村

【皆神村】入手アイテム一覧

No.	場所	アイテム
⑩	桐生－立花通路	アイテム「万葉丸」
⑪	桐生－立花通路	アイテム「万葉丸」
⑫	槌原家前	アイテム「九〇式フィルム×5」
⑬	槌原家前	強化装置「避」
		アイテム「十四式フィルム×30」
⑭	槌原家前	手帳「村の調査記録 二」
⑮	逢坂家前	アイテム「十四式フィルム×15」
⑯	御園	手帳「村の調査記録 四」
⑰	御園	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑱	皆神墓地	アイテム「双子地蔵の鍵(左)」
⑲	皆神墓地	アイテム「十四式フィルム×10」
⑳	皆神墓地	アイテム「御神水」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
㉑	皆神墓地	霊石「青く光る鉱石」
㉒	槌原家前	霊石「紫に光る鉱石」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
㉓	桐生家前	アイテム「零式フィルム×3」
㉔	桐生家前	アイテム「十四式フィルム×15」
㉕	三方路	手帳「村の調査記録 一」
㉖	暮羽参道	アイテム「御神水」
㉗	暮羽参道	アイテム「双子地蔵の鍵(右)」
㉘	暮羽参道	手帳「村の調査記録 三」
㉙	囁き橋	アイテム「万葉丸」
㉚	囁き橋	霊石「緑水晶」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
❶	桐生－立花通路	写真「蔵の中の少年」
❷	蔵の裏	写真「双子地蔵に写った蝶」
－	－	手帳「村の調査記録 五」

【皆神村】出現霊一覧

No.	場所	霊
6	桐生－立花通路	霊044／浮遊霊「誘われる繭」
7	逢坂家前	霊045／地縛霊「闇にたたずむ男」
8	槌原家前	霊049／浮遊霊「井戸を調べる男」
9	蔵の裏	霊046／浮遊霊「蔵に囚われた少年」
10	御園	霊047／浮遊霊「鳥居を調べる男」
11	三方路	霊048／浮遊霊「地蔵を調べる男」
12	暮羽参道	霊051／地縛霊「神社の陰の子供」
13	暮羽参道	霊050／浮遊霊「境内に立つ男」
14	囁き橋	霊052／浮遊霊「橋の下に隠れる男」
15	朋鳴池浮島	霊053／地縛霊「取り残された女」
16	囁き橋	霊054／浮遊霊「水面にうかぶ女」
17	囁き橋	霊055／地縛霊「水死した女」
❸	桐生－立花通路	霊004／怨霊「松明を持った村人」
		霊006／怨霊「竿を持った村人」
❹	御園	霊004／怨霊「松明を持った村人」
		霊005／怨霊「鎌を持った村人」
		霊006／怨霊「竿を持った村人」
❺	逢坂家前	霊004／怨霊「松明を持った村人」×4
		霊005／怨霊「鎌を持った村人」×4
		霊006／怨霊「竿を持った村人」×4
❻	槌原家前	霊004／怨霊「松明を持った村人」×2
❼	囁き橋	霊007／怨霊「沈められた女」

二ノ刻　攻略フローチャート

No.	場所	番号	内容
逢坂家 2階			
1	書斎		開始直後、蒼レンズ「圧」とアイテム「一四式フィルム×25」を入手
2		[1]	東側の壁を調べて覗くと霊037／浮遊霊「ラジオを見つめる女」出現 ※1
3	客間	[2]	フィラメント反応を撮影すると、霊038／地縛霊「隠れている少女」出現
4	書生部屋	1	光点を触ると、アイテム「霊石ラジオ」、古書「霊石ラジオ覚書」、霊石「あられ石」を入手。これにより囲炉裏の間へ続く扉が開放される　※2
5		2	光点を触ると、アイテム「六一式フィルム×15」を入手
6		3	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
7			囲炉裏の間へ続く扉を開けるとムービー発生。ムービー後、操作キャラクターが繭にチェンジ
皆神村			
8	逢坂家前		蝶に従い、桐生－立花通路へ。血塗れの着物の女に近づくとムービーが発生し、操作キャラクターが澪にチェンジ
逢坂家 2階			
9	囲炉裏の廊下	④	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
逢坂家 1階			
10	大座敷	[3]	フィラメント反応を撮影すると、霊042／地縛霊「動けなくなった女」出現
11	着物の間	[4]	霊039／浮遊霊「双子を探す村人」、霊040／浮遊霊「逃げた双子を追う村人」、霊041／浮遊霊「災厄を怖れる村人」出現
12	納戸	⑤	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手。入手後、バトルが発生
13		■1	霊002／怨霊「箱に隠れた女」とバトル。倒すまで着物の間から出られない。倒すと着物の間に⑥が出現
14	着物の間	⑥	光点を触ると、霊石「月長石」とアイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
15	囲炉裏の間	■2	霊003／怨霊「闇に囚われた男」2体とバトル(逃走可能)
16	奥の間	[5]	[5]に向けてファインダーを覗くと、霊043／浮遊霊「縁側に立つ女」出現(フィラメント反応なし)
17		⑦	光点を触ると、手帳「村の調査記録の断片 一」、手帳「村の調査記録の断片 二」、手帳「村の調査記録の断片 三」、手帳「村の調査記録の断片 四」を入手
18	中庭	⑧	⑧の縁の下を覗くと「九〇式フィルム×5」を入手
19	玄関	⑨	光点を触ると、霊石「繭の御守り」を入手
20			玄関から外へ出るとムービー発生

※1)ラジオを見つめる女
霊037／浮遊霊「ラジオを見つめる女」は「霊石ラジオ」を入手すると出現しなくなる。見つめる物がなくなるまえに撮影しておこう。

※2)霊石ラジオ
「霊石ラジオ」を入手すると、カテゴリー「霊石」に分類されるアイテムに込められた霊たちの残留思念をCDのように再生して聞くことができる。通常、霊石アイテムはひとつにつき1種類の音声が収録されているが、チャートNo.19で手に入る「繭のお守り」だけは特殊で、ゲームの進捗状況に応じて内容が自動更新されていく。更新されるとアイテム名に【NEW】と表示されるので、こまめにチェックして聞いてみよう。

霊石ラジオは音声がWiiリモコンから再生される。聞き取りにくいので字幕表示がオススメ。

↑村へと続く道

↑仏間

↑大座敷

皆神村			
21	逢坂家前		消えた繭を追って桐生－立花通路へ
22	桐生－立花通路	[6]	霊044／浮遊霊「誘われる繭」出現(フィラメント反応なし)。繭の後を追うとムービー発生
23	桐生－立花通路	⑩	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
24	桐生－立花通路	⑪	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
25	桐生－立花通路	❶[3]	繭が入っていった門に現れた“もや”を撮影し、写真「蔵の中の少年」を入手。撮影後、霊004／怨霊「松明を持った村人」、霊006／怨霊「竿を持った村人」とバトルになる(逃走可能)
26	桐生－立花通路		蝶に従い、蔵へ
27	逢坂家前	[7]	フィラメント反応を撮影すると、霊045／地縛霊「闇にたたずむ男」出現
28	槙原家前	⑫	⑫の屋敷の中を覗くとアイテム「九〇式フィルム×5」を入手
29	槙原家前	⑬	光点を触ると、強化装置「遊」とアイテム「十四式フィルム×30」を入手
30	槙原家前	⑭[8]	光点を触ると、手帳「村の調査記録 二」を入手。入手後、霊049／浮遊霊「井戸を調べる男」出現
31	蔵の裏	❷	蔵の窓に近づくとムービー発生。双子地蔵に現れた“もや”を撮影し、写真「双子地蔵に写った蝶」を入手。撮影するまで蔵の裏から出られない
32	蔵の裏	[9]	霊046／浮遊霊「蔵に囚われた少年」出現(フィラメント反応なし)
33	逢坂家前	⑮	蝶に従い、御園へ。途中、光点を触るとアイテム「十四式フィルム×15」を入手
34	御園	⑯[10]	光点を触ると、手帳「村の調査記録 四」を入手。入手後、霊047／浮遊霊「鳥居を調べる男」出現
35	御園	⑰	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手。
36	御園		蝶に従い、皆神墓地へ
37	皆神墓地	⑱	⑱の蝶が群がる双子地蔵を触ると、アイテム「双子地蔵の鍵(左)」を入手
38	皆神墓地	⑲	光点を触ると、アイテム「十四式フィルム×10」を入手
39	皆神墓地	⑳	光点を触ると、アイテム「御神水」1個と「霊石の欠片(蒼)」を入手
40	皆神墓地	㉑	光点を触ると、霊石「青く光る鉱石」を入手
41	御園	[4]	霊004／怨霊「松明を持った村人」、霊005／怨霊「鎌を持った村人」、霊006／怨霊「竿を持った村人」とバトル(逃走可能)
42	逢坂家前	[5]	霊004／怨霊「松明を持った村人」、霊005／怨霊「鎌を持った村人」、霊006／怨霊「竿を持った村人」とバトル。計12体出現(逃走可能)　※3
43	槙原家前	[6]㉒	霊004／怨霊「松明を持った村人」2体とバトル(逃走可能)。倒すと㉒が出現。光点を触ると、霊石「紫に光る鉱石」とアイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手　※4
44	桐生家前	㉓	㉓の格子窓を覗くとアイテム「零式フィルム×3」を入手
45	桐生家前	㉔	光点を触ると、アイテム「十四式フィルム×15」を入手
46	三方路	㉕[11]	光点を触ると、手帳「村の調査記録 一」を入手。入手後、霊048／浮遊霊「地蔵を調べる男」出現
47	暮羽参道	㉖	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
48	暮羽参道	㉗	㉗の蝶が群がる双子地蔵を触ると、アイテム「双子地蔵の鍵(右)」を入手
49	暮羽参道	[12]	フィラメント反応を撮影すると、霊051／地縛霊「神社の陰の子供」出現
50	暮羽参道	㉘[13]	光点を触ると、手帳「村の調査記録 三」を入手。入手後、霊050／浮遊霊「境内に立つ男」出現　※5
51	桐生－立花通路		「双子地蔵の鍵」を使って繭が消えた門を開け、囁き橋へ
52	囁き橋	㉙	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
53	囁き橋	[14]	橋の下を覗くと霊052／浮遊霊「橋の下に隠れる男」が出現
54	囁き橋	[15]	フィラメント反応を撮影すると、霊053／地縛霊「取り残された女」出現
55	囁き橋	[16][7]	霊054／浮遊霊「水面にうかぶ女」が出現。撮影するとムービーに続いて、霊007／怨霊「沈められた女」とバトルになる。撮影しなかった場合はムービーなしでバトルに(いずれも逃走可能)。倒すと㉚が出現　※6
56	囁き橋	㉚	光点を触ると、霊石「緑水晶」とアイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
57	囁き橋	[17]	フィラメント反応を撮影すると、霊055／地縛霊「水死した女」出現
58	囁き橋		囁き橋を渡り、北側の扉を開けると二ノ刻クリア

※3)村人12体とバトル

御園から逢坂家前へ戻ると、霊004／怨霊「松明を持った村人」、霊005／怨霊「鎌を持った村人」、霊006／怨霊「竿を持った村人」が12体連続で襲い掛かってくる。個々は強くないので、ポイント稼ぎやコンボの練習にちょうどいい相手だが、高ランククリアを目指しているなら無視して先を急ごう。

※4)松明を持った村人とバトル

槙原家前に差し掛かると、霊004／怨霊「松明を持った村人」2体とバトルになる。その手前の逢坂家前で連続12体のバトルをした直後だけに、思わず逃げたくなるが、この2体を倒すと霊石「紫に光る鉱石」が手に入る。入手のチャンスはこのとき限りなので、面倒でも倒しておこう。

※5)村の調査記録

順序に関係なく「村の調査記録　一～四」をすべて収集すると、自動的に「村の調査記録　五」も手に入り、記録の全貌が明らかになる。この5冊を揃えることで、四ノ刻でイベントが追加され、強化レンズなども手に入るので、忘れずに全巻揃えておきたい。

4冊揃うと「村の調査記録　五」も手に入る。入手順は不問なので手近なところから集めよう。

※6)沈められた女

二ノ刻のボス的存在の霊007／怨霊「沈められた女」だが、出現後に黒澤家へ入ってしまえば、バトル中でも二ノ刻クリアとなる。トリッキーな動きの難敵なので、あまり手こずる場合は逃げてしまうのも手だ。ただし逃走した場合、㉚のアイテムは入手できなくなる。

三ノ刻　大償

おおつぐない

繭の後を追い、村一番の大きな屋敷へたどり着いた澪。かつてないほど禍々しい雰囲気を放つ屋敷の奥では、全身に返り血を浴びた白い着物の女が姉妹の到来を待ち受けていた。

・黒澤家 1階/南側

【黒澤家 1階/南側】入手アイテム一覧

①	境内	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
②	玄関	アイテム「万葉丸」
③	明暗の間	アイテム「万葉丸」
④	明暗の間	紅レンズ「刻」
		アイテム「一四式フィルム×30」
⑤	土縁廊下	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑥	土縁廊下	霊石「緑に光る鉱石」
⑦	大広間	アイテム「御神水」
⑧	納戸	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑨	大広間	霊石「ほたる石」
⑩	坪庭階段	アイテム「鏡石」
⑯	血塗れの部屋	アイテム「万葉丸」
⑰	血塗れの部屋	蒼レンズ「遅」
		アイテム「一四式フィルム×30」
⑱	血塗れの部屋	霊石「薄く光る鉱石」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
3	血塗れの部屋	アイテム「三重菱の札鍵」

【黒澤家 1階/南側】出現霊一覧

1	境内	霊056/浮遊霊「血塗れの着物の女」
2	玄関	霊057/浮遊霊「後ろに立つ宮司」
3	玄関	霊178/地縛霊「見下ろす男」出現
4	明暗の間	霊058/浮遊霊「畏れつづける男」
5	坪庭階段	霊059/浮遊霊「二階を歩く繭」
6	土縁廊下	霊060/浮遊霊「逃げていく村人」
7	土縁廊下	霊061/浮遊霊「引きずっていく男」
		霊062/浮遊霊「引きずられる男」
1	土縁廊下	霊008/怨霊「楔に殺された男」
2	土縁廊下	霊009/怨霊「楔に殺された女」
3	血塗れの部屋	霊008/怨霊「楔に殺された男」
		霊009　怨霊「楔に殺された女」

黒澤家 2階

【黒澤家 2階】入手アイテム一覧

⑪	客間廊下	アイテム「御神水」
⑫	客間	アイテム「万葉丸」
⑬	客間	古書「民俗学者の手記　三」
⑭	明滅する部屋	アイテム「万葉丸」
⑮	明滅する部屋	アイテム「万葉丸」
⑲	客間	古書「民俗学者の手記　四」
⑳	明滅する部屋	アイテム「一四式フィルム×20」
❶	明滅する部屋	写真「血塗れの壁」

【黒澤家 2階】出現霊一覧

8	客間	霊063／浮遊霊「振り返る男」

⬆境内

⬆玄関

⬆坪庭階段

随所に散りばめられた怪奇現象の数々

皆神村では、時折姿を見せる浮遊霊や怨霊、どこからともなく聞こえてくる囁き声の他にも、不可解な現象がたびたび起きている。以下には特定の時期、場所で発生する怪奇現象をリストアップしてみた。霊リストのように収集することで特典が得られるものではないが、なかなかパンチの聞いた演出ばかりなので、ぜひ探して楽しんでほしい。

特定のタイミングで起こる怪奇現象

時期	場所	発生条件と現象
三ノ刻	黒澤家 1階／玄関	暖簾をくぐると、上から木片が落下してくる
	黒澤家 2階／客間	本棚の光点に触れようとすると、棚から本が落ちてくる
四ノ刻	黒澤家 1階／大広間	大広間にいる繭を撮影すると、一瞬、繭の周囲を取り巻く無数の腕が見える
	黒澤家 1階／座敷牢	光点に触れようとすると、その横に置かれた仏像の首が落ちる
五ノ刻	逢坂家 地下／深道	壁に掛けられたお面をファインダーモードで見ると、お面が向きを変える
	逢坂家 地下／深道	光点に触れようとすると、立てかけられた日本刀が倒れる
六ノ刻	桐生家 1階／あかずの間	部屋を出ようとすると、箪笥の上に置かれた茶汲み人形が動き出して落ちる
	桐生家 1階／玄関	床に落ちていたはずの人形が戸棚の上に置かれている
	桐生家 2階／吹き抜け	階段に近づくと、上から木片が落下してくる
	桐生家	光点に触れると、人形が近くで覗き込んでいることがある。しばらくすると消える
	桐生家	廊下の先に「双子少女の人形」が立っていることがある。そのまま消える場合とバトルになる場合がある
七ノ刻	桐生家 1階／双子の部屋	射影機回収後、部屋に入ると鞠が転がってくる
	立花家 2階／納戸	納戸に入った瞬間、扉が閉まって開かなくなり、「助けて」という囁き声が聞こえる。このとき、ファインダーモードで周囲を見ると、壁一面に「タスケテ」と文字が浮かび上がる
	立花家 1階／中座敷	ちゃぶ台に近づくと、湯飲み茶碗が小刻みに揺れる
	立花家 1階／中座敷	鶴の描かれた小襖に近づくと勝手に襖が開く
八ノ刻	皆神村／蔵	屋根裏に上がると階段正面の和人形の首が落ちる

三ノ刻　攻略フローチャート

黒澤家 1階

1	塊内	1	開始直後、霊056／浮遊霊「血塗れの着物の女」出現
2		①	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
3	玄関		黒澤家に入るとムービー発生。以降、懐中電灯が使用不可になる　※1
4		2	霊057／浮遊霊「後ろに立つ宮司」出現
5		3	3の位置から2階のフィラメント反応を撮影すると、霊178／地縛霊「見下ろす男」出現　※2
6		②	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
7	明暗の間	4	霊058／浮遊霊「畏れつづける男」出現
8		③	③の戸棚を開けると、アイテム「万葉丸」を入手
9		④	光点を触ると、紅レンズ「刻」とアイテム「一四式フィルム×30」を入手
10			土縁廊下へ続く扉を開けると操作キャラクターが繭にチェンジ
11	土縁廊下		大広間へ移動し、血塗れの着物の女に近づくとムービーが発生し、操作キャラクターが澪にチェンジ
12		1⑤	霊008／怨霊「楔に殺された男」とバトル(逃走可能)。倒すと⑤が出現。光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
13		2	霊009／怨霊「楔に殺された女」とバトル(逃走可能)
14		⑥	光点を触ると、霊石「緑に光る鉱石」を入手
15	大広間	⑦	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
16	納戸	⑧	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
17	大広間	⑨	光点を触ると、霊石「ほたる石」を入手
18			大広間を東へ通り抜けようとするとムービー発生。ムービー後、霊024／怨霊「縄の男」とバトルになる。「縄の男」は射影機が効かず、触れられると即死するので、回避しつつ坪庭階段へ移動　※3
19	坪庭階段	⑩	光点を触ると、アイテム「鏡石」を入手
20		5	霊059／浮遊霊「二階を歩く繭」出現

黒澤家 2階

21	客間廊下	⑪	⑪の窓の隙間を覗くと、アイテム「御神水」を入手
24	客間	⑫	⑫の箪笥を開けると、アイテム「万葉丸」を入手
25		⑬	光点を触ると、古書「民俗学者の手記　三」を入手
26	明滅する部屋	⑭	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
27		⑮	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
28		❶	雛壇の間に続く扉に現れた"もや"を撮影し、写真「血塗れの壁」を入手

黒澤家 1階

29	土縁廊下	6	霊060／浮遊霊「逃げていく村人」出現
30		7	霊061／浮遊霊「引きずっていく男」、霊062／浮遊霊「引きずられる男」出現
31	血塗れの部屋	⑯	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
32		⑰	⑰の箪笥を開けると、蒼レンズ「遅」とアイテム「一四式フィルム×30」を入手
33		3	扉を開けると、霊008／怨霊「楔に殺された男」、霊009／怨霊「楔に殺された女」とバトル。倒すまで血塗れの部屋から出られない。倒すとアイテム「三重菱の札鍵」を入手し、⑱が出現　※4
34		⑱	光点を触ると、霊石「薄く光る鉱石」とアイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手

黒澤家 2階

35	客間	8	霊063／浮遊霊「振り返る男」出現。消えると同じ場所に⑲が出現
36		⑲	光点を触るとムービー発生。ムービー後、古書「民俗学者の手記　四」を入手
37	明滅する部屋	⑳	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×20」を入手
38			「三重菱の札鍵」を使い、雛壇の間へ入ると三ノ刻クリア

※1)懐中電灯が使用不可に
黒澤家の邸内に入ると、懐中電灯が使えなくなる。この状態は黒澤家を出るまで続くので、画面が見にくく探索しづらい、もしくは暗すぎて心細いと感じたら、タイトル画面のオプションで画面の明るさを上げてみよう。ただし上げすぎるとまったく怖くなくなるのでほどほどに。

※2)見下ろす男
霊178／地縛霊「見下ろす男」は、強化装置「感」を装着していないと、撮影どころかフィラメントに反応すら現れない。霊リストの収集率を高めたいなら、ぜひ押さえておきたい。なお、強化装置「感」の入手条件は難易度を問わずゲームをクリアするだけなので、2周目以降のプレイでは忘れずに装着しておこう。

※3)縄の男
大広間を中ほどまで進むと、イベントムービー後に霊024／怨霊「縄の男」が出現する。三ノ刻ではいくら撮影してもダメージを与えられないうえ、触れられると即ゲームオーバーなのでさっさと逃げてしまおう。ちなみに「相手は無敵で触れられたら即死」という状況下では、画面から色がなくなりモノクロになる。これ以降の刻でも同様の状況が用意されているので覚えておくこと。

がんばって撮影してもこんな写真に。霊リストにも登録されないので、ここは逃げの一手だ。

※4)楔に殺された男と女
血塗れの部屋では、待ってましたとばかりに霊008／怨霊「楔に殺された男」と霊009／怨霊「楔に殺された女」が襲ってくる。しかも隔離された狭い室内でのバトルになるため、FFを狙っても壁に埋もれてコンボが途切れやすい。SC狙いで怯んだところをすり抜けて部屋の反対隅へ、を繰り返してダメージを与えていこう。どちらか1体を倒すまでは高威力なフィルムを使うのも手だ。

四ノ刻　秘祭

大きな雛壇が飾り付けられた部屋で、澪はついに繭を発見する。怯える繭を連れ、屋敷からの脱出を試みるが、行く先々に現れる亡霊たちが二人をさらに屋敷の奥へと誘う。

・黒澤家 2階

⬆雛壇の間

⬆客間

【黒澤家 2階】入手アイテム一覧

①	雛壇の間	手帳「蝶が描かれた日記　一」
		写真「歪んだ双子の写真」
②	客間	古書「民俗学者の手記 六」
⑧	衝立の部屋	アイテム「十四式フィルム×20」
⑨	衝立の部屋	古書「祭主の手記 三」
㉒	瞑想の間	碧レンズ「視」
		アイテム「十四式フィルム×30」
㉓	瞑想の間	手帳「蝶が描かれた日記 三」
㉔	当主の間	手帳「蝶が描かれた日記 二」
㉖	当主の間	アイテム「儀式ノ書　紅キ羽」
㉗	当主の間	アイテム「儀式ノ書　双子」
㉘	当主の間	アイテム「儀式ノ書　禁忌」
㉙	当主の間	アイテム「儀式ノ書　人柱」
㉚	当主の間	アイテム「儀式ノ書　災厄」
㉛	当主の間	アイテム「陽の鍵」
㉜	当主の間	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
㉝	当主の間	古書「祭主の手記 二」
㉞	当主の間	アイテム「零式フィルム×2」
1	明滅する部屋	アイテム「双子雛の首」

【黒澤家 2階】出現霊一覧

1	雛壇の間	霊064／地縛霊「雛壇の陰の子供」
2	客間	霊179　浮遊霊「たれさがる手」
		霊180／浮遊霊「逃げ遅れた女」
3	客間廊下	霊065／浮遊霊「語りかける男」
4	坪庭階段	霊066／浮遊霊「呼びかける男」
10	衝立の部屋	霊073／浮遊霊「穴を覗く子供」
19	当主の間	霊080／浮遊霊「何かを話す男」
21	当主の間	霊083／浮遊霊「蝶の本を祀る宮司
		霊084／浮遊霊「贄の本を祀る宮司」
		霊085／浮遊霊「楔の本を祀る宮司」
		霊086　浮遊霊「償いの本を祀る宮司」
1	明滅する部屋	霊002／怨霊「箱に隠れた女」

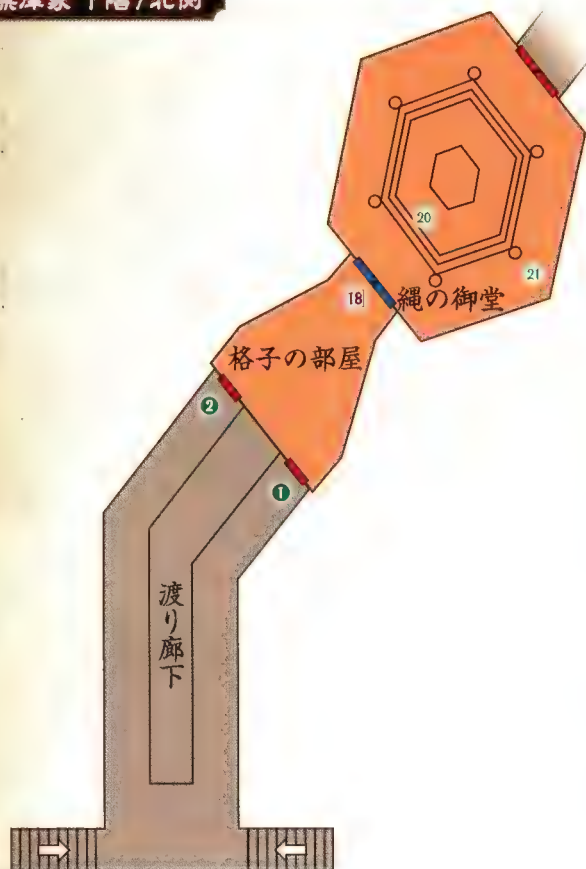
黒澤家 1階/南側

【黒澤家 1階/南側】入手アイテム一覧

番号	場所	アイテム
③	大広間	アイテム「九〇式フィルム×15」
④	納戸	アイテム「血のついた指輪」
		碧レンズ「吸」
		アイテム「十四式フィルム×30」
⑤	土縁廊下	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑥	物置き部屋	アイテム「御神水」
⑦	物置き部屋	アイテム「万葉丸」
⑩	物置き部屋	アイテム「紅い鞠」
⑪	物置き部屋	アイテム「千切りの札鍵」
⑫	布の廊下	アイテム「十四式フィルム×20」
⑬	土蔵	アイテム「六一式フィルム×15」
⑭	座敷牢	古書「民俗学者の手記 八」
⑮	仏間	霊石「赤く光る鉱石」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑯	仏間	古書「祭主の手記 一」
⑰	仏間	古書「祭主の手記 四」
⑱	仏間	アイテム「万葉丸」
㉕	布の廊下	アイテム「万葉丸」
㊱	座敷牢	アイテム「九〇式フィルム×15」
㊲	座敷牢	古書「祭主の手記 九」
㊳	座敷牢	古書「祭主の手記 十」
㊴	座敷牢	アイテム「八槌の札鍵」
		地図「逢坂家の地図」

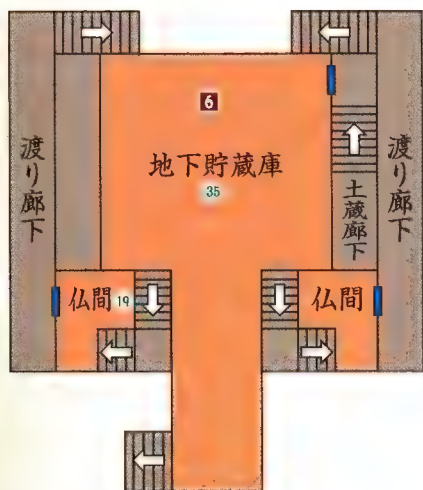
【黒澤家 1階/南側】出現霊一覧

番号	場所	霊
5	坪庭階段	霊067／地縛霊「庭に立つ女」
6	納戸	霊068／浮遊霊「力つきた男」
7	玄関	霊070／浮遊霊「暗闇を横切る足音」
8	玄関	霊069／浮遊霊「布の傍らに立つ男」
9	玄関	霊071／浮遊霊「儀式を願う男」
11	物置き部屋	霊072／浮遊霊「戸を開ける子供」
12	布の廊下	霊074／浮遊霊「走り去る子供」
13	布の廊下	霊075／浮遊霊「横切る子供」
14	土蔵	霊076／浮遊霊「土蔵を調べる男」
15	座敷牢	霊077／浮遊霊「囚われた男」
16	土蔵廊下	霊078／浮遊霊「すがりつく影」
17	布の廊下	霊079／浮遊霊「儀式を進める男」
20	布の廊下	霊081／浮遊霊「天窓から覗く男」
22	座敷牢	霊087／浮遊霊「秘祭を調べる男」
2	土縁廊下	霊008／怨霊「楔に殺された男」
3	仏間	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」
4	仏間	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」
5	布の廊下	霊003／怨霊「闇に囚われた男」

黒澤家 1階/北側

⬆地下貯蔵庫

⬆渡り廊下

⬆縄の御堂

黒澤家 地下

【黒澤家 1階/北側】入手アイテム一覧

⑳	縄の御堂	アイテム「陰の鍵」
㉑	縄の御堂	古書「祭主の手記 五」

【黒澤家 1階/北側】出現霊一覧

18	格子の部屋	霊082/浮遊霊「双子を待つ宮司」

【黒澤家 地下】入手アイテム一覧

⑲	仏間	アイテム「御神水」
㉟	地下貯蔵庫	アイテム「霊石の欠片(蒼)」

【黒澤家 地下】出現霊一覧

6	地下貯蔵庫	霊010/怨霊「顔を隠した宮司」

四ノ刻 攻略フローチャート

No.	場所		内容
黒澤家 2階			
1	雛壇の間	1	光点を触ると、手帳「蝶が描かれた日記 一」と写真「歪んだ双子の写真」を入手
2			雛壇の前に通ると、雛壇を眺めるムービー発生
3	明滅する部屋	❶	霊002／怨霊「箱に隠れた女」とバトル。倒すまで明滅する部屋から出られない。倒すとアイテム「双子雛の首」を入手
4	雛壇の間		アイテム「双子雛の首」を使い、制限時間内に雛壇パズルを解除する。解除に成功すると、アイテム「二重菱の札鍵」を入手 ※1
5		[1]	フィラメント反応を撮影すると、霊064／地縛霊「雛壇の陰の子供」出現
6	客間	[2]	強化装置「感」を装着していると、床の間の丸襖に霊179／浮遊霊「たれさがる手」出現。接近して射影機を構えると、入れ替わりに霊180／浮遊霊「逃げ遅れた女」が出現する(2周目以降に撮影可能)
7		②	光点を触ると、古書「民俗学者の手記 六」を入手
8	客間廊下	[3]	霊065／浮遊霊「語りかける男」出現
9	坪庭階段	[4]	霊066／浮遊霊「呼びかける男」出現
黒澤家 1階/南側			
10	坪庭階段	[5]	フィラメント反応を撮影すると、霊067／地縛霊「庭に立つ女」出現
11			大広間に続く扉を開けるとムービー発生
12	大広間	③	光点を触ると、アイテム「九〇式フィルム×15」を入手 ※2
13	納戸	[6]④	霊068／浮遊霊「力つきた男」出現。消えたあとに④出現。光点を触るとアイテム「血のついた指輪」、碧レンズ「吸」、アイテム「十四式フィルム×30」を入手 ※3
14	土縁廊下	5❷	光点を触ると、霊008／怨霊「楔に殺された男」出現。倒すとアイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
15	玄関	[7]	霊070／浮遊霊「暗闇を横切る足音」出現
16		[8]	玄関の扉を調べると、霊069／浮遊霊「布の傍らに立つ男」出現 ※4
17		[9]	物置き部屋に続く扉を調べると、霊071／浮遊霊「儀式を願う男」出現 ※4
18			「二重菱の札鍵」を使い、物置き部屋へ
19	物置き部屋	6	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
20		7	⑦の箱を開けると、アイテム「万葉丸」を入手
黒澤家 2階			
21	衝立の部屋	8	光点を触ると、アイテム「十四式フィルム×20」を入手
22		9	⑨の箪笥を開けると、古書「祭主の手記 三」を入手
23		[10]	霊073／浮遊霊「穴を覗く子供」出現
黒澤家 1階/南側			
24	物置き部屋	10	天井から落ちてきた光点を触ると、アイテム「紅い鞠」を入手
黒澤家 2階			
25	衝立の部屋		床に開いた穴を調べ「紅い鞠」を落とすと、1階 物置き部屋に⑪が出現
黒澤家 1階/南側			
26	物置き部屋	⑪	光点を触ると、アイテム「千切りの札鍵」を入手
27		[11]	布の廊下へ続く扉を調べて触ると、霊072／浮遊霊「戸を開ける子供」出現
28	布の廊下	12	光点を触ると、アイテム「十四式フィルム×20」を入手
29		[12]	霊074／浮遊霊「走り去る子供」出現
30		[13]	霊075／浮遊霊「横切る子供」出現
31			「千切りの札鍵」を使い、土蔵へ
32	土蔵	[14]	霊076／浮遊霊「土蔵を調べる男」出現
33		13	光点を触ると、アイテム「六一式フィルム×15」を入手
34	座敷牢	[15]	霊077／浮遊霊「囚われた男」出現。これにより仏間が開放される
35		14	光点を触ると、古書「民俗学者の手記 八」を入手
36	土蔵廊下	[16]	土蔵廊下を北へ進むとムービーが発生し、霊078／浮遊霊「すがりつく影」出現
37	布の廊下	[17]	霊079／浮遊霊「儀式を進める男」出現
38	仏間	❸	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」とバトル(逃走可能)。倒すと⑮が出現
39		⑮	光点を触ると、霊石「赤く光る鉱石」とアイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
40		⑯	光点を触ると、古書「祭主の手記 一」を入手
41		⑰	光点を触ると、古書「祭主の手記 四」を入手
42		⑱	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手

※1)雛壇パズル

オレンジ色の服を着た双子雛2体を、制限時間内に雛壇の最上段へ移動させられれば成功。要領はスライドパズルといっしょで、双子雛を進めたい方向に空きスペースを作っていけばいい。プレイ難易度によって制限時間は変化する(詳しくはP.60を参照)が、失敗してもやり直しになるだけでペナルティはない。

これが開始直後の状態。ここでシミュレーションしてから挑戦するといい。

※2)繭に群がる無数の手

大広間で繭の姿を撮影すると、繭の周囲を取り囲むように無数の手が写り込む。この手が見られるのは撮影した一瞬だけで、しかも霊リストにも収録されない謎の現象だ。儀式を望む怨霊たちの仕業だろうか……？

繭を捉えようと無数の腕が……。真壁が御神体を撮影した際にも似た現象が起きていた。

※3)力つきた男

二ノ刻で「村の調査記録 一〜五」をすべて揃えていると出現。「力つきた男」の消滅後に出現する光点に触れ、「血のついた指輪」を入手しておくと、五ノ刻でイベントが追加され、強化レンズなどが手に入る。

※4)玄関で待つ黒澤良寛

チャートNo.16、17で出現する霊069／浮遊霊「布の傍らに立つ男」と霊071／浮遊霊「儀式を願う男」は、霊リストでの名称こそ違うが、実は同一人物(黒澤良寛)。現れて話す内容が同じなので、いずれか一方を出現させるともう一方はそのプレイ中には出現しなくなるのだ。

黒澤家 地下			
43	仏間	19	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手

黒澤家 1階/北側			
44	渡り廊下	❶❷	❶の仕掛けを繭に踏ませたまま、❷の仕掛けを澪で踏むと、格子の部屋へ続く扉の鍵が開く　※5
45	格子の部屋	18	霊082／浮遊霊「双子を待つ宮司」出現
46	縄の御堂	⑳	光点を触ると、アイテム「陰の鍵」を入手。入手後、離れて立っている繭に近づくとムービーが発生
47		㉑	光点を触ると、古書「祭主の手記 五」を入手

黒澤家 2階			
48	瞑想の間		仏間西側の階段から2階 瞑想の間へ
49		㉒	光点を触ると、碧レンズ「視」とアイテム「十四式フィルム×30」を入手 ※6
50		㉓	光点を触ると、手帳「蝶が描かれた日記 三」を入手
51			当主の間へ続く扉を調べ、鍵が掛かっているのを確認したら1階 仏間へ

黒澤家 1階/南側			
52	仏間	❸	❸の仕掛けを踏むと2階 当主の間へ続く扉の鍵が開くので、繭に仕掛けを踏ませている間に、澪1人で2階 当主の間へ　※7

黒澤家 2階			
53	当主の間	24 19	光点を触ると、手帳「蝶が描かれた日記 二」を入手。入手後、霊080／浮遊霊「何かを話す男」出現。浮遊霊が話し終えるまで当主の間から出られない

黒澤家 1階/南側			
54	仏間	3	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」とバトル(逃走可能)。初回のバトルで逃走した場合のみ、倒すと⑯が出現
55	布の廊下	㉕20	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手。入手後、霊081／浮遊霊「天窓から覗く男」出現

黒澤家 2階			
54	衝立の部屋	21	当主の間へ続く扉に近づくと、中から会話が聞こえてくる。この会話中に当主の間に入ると、霊083／浮遊霊「蝶の本を祀る宮司」、霊084／浮遊霊「贄の本を祀る宮司」、霊085／浮遊霊「楔の本を祀る宮司」、霊086／浮遊霊「償いの本を祀る宮司」出現。会話終了後、当主の間に入っても出現しない
55	当主の間	㉖	光点を触ると、アイテム「儀式ノ書　紅キ羽」を入手
56		㉗	光点を触ると、アイテム「儀式ノ書　双子」を入手
57		㉘	光点を触ると、アイテム「儀式ノ書　禁忌」を入手
58		㉙	光点を触ると、アイテム「儀式ノ書　人柱」を入手
59		㉚	光点を触ると、アイテム「儀式ノ書　災厄」を入手
60		㉛	光点を調べ、手に入れた5冊の「儀式ノ書」を書棚に収める。正しい順番に収めると、アイテム「陽の鍵」を入手　※8、9
61		㉜	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
62		㉝	光点を触ると、古書「祭主の手記 二」を入手
63		㉞	㉞から1階を覗くと、アイテム「零式フィルム×2」を入手

黒澤家 1階/南側			
64	布の廊下	4	霊003／怨霊「闇に囚われた男」とバトル発生(逃走可能)　※10

黒澤家 地下			
65	地下貯蔵庫	5 ㉟	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」とバトル(逃走可能)。倒すと㉟が出現。光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手

黒澤家 1階/南側			
66	座敷牢		「陽の鍵」と「陰の鍵」を使って、座敷牢の扉を開く
67		36	光点を触ると、アイテム「九〇式フィルム×15」を入手
68		22	霊087／浮遊霊「秘祭を調べる男」出現
69		37	光点を触ると、古書「祭主の手記 九」を入手
70		38	光点を触ると、古書「祭主の手記 十」を入手
71		39	光点を触ると、アイテム「八樋の札鍵」と地図「逢坂家の地図」を入手
72			座敷牢を出るとムービー発生。ムービー後、四ノ刻クリア

※5)渡り廊下の仕掛け
左右の渡り廊下の突き当たりには、それぞれ人が乗って踏み込むタイプのスイッチがある。先に繭を右の廊下の突き当たりまで連れて行き、続けて澪で左のスイッチを踏めば、格子の部屋の鍵が開く仕組みだ。ちなみに解錠まえ、繭を左の廊下へ連れて行こうとすると「私は右側…」というつぶやきが聞ける。

※6)背後に立つ宮司
㉒の光点に触れるとアイテム入手後、一定確率で澪のすぐ後ろに「顔を隠した宮司」が出現。そのままバトルになる。ゴーストハンドにばかり集中して不意を突かれないように注意すること。

※7)仏間の仕掛け
1階北側の渡り廊下と同じで、人が乗って踏み込むタイプのスイッチが仕掛けられている。ただしこのスイッチを使用するには、先にチャートNo.51にある「当主の間へ続く扉を調べる」を済ませておく必要がある。

※8)客間廊下へ続く扉
客間廊下と当主の間をつなぐ扉は、当主の間から開けることで通行可能になる。以後の行き来が楽になるので、ぜひこのタイミングで開通しておきたい。

※9)六面書架の仕掛け
入手した5冊の「儀式ノ書」を仏像奥の棚に正しい順で収める。収める順は左から「紅キ羽」「双子」「禁忌」「人柱」「災厄」が正解。なお、収める順番を間違えても最初からやり直しになるだけでとくにペナルティはない。

棚の上にはそれぞれの「儀式ノ書」に関連するキーワードが紅い文字で書かれている。

※10)闇に囚われた男
霊003／怨霊「闇に囚われた男」は、「陽の鍵」を持っているときのみ出現する。この場所に落ちている「万葉丸」を入手済みなら、無理に戦わず逃走しても構わない。

五ノ刻　贄
にえ

黒澤家の座敷牢に閉じ込められた繭。「置いて行かないで！」と懇願する姉の言葉に後ろ髪を引かれる澪だが、姉を助け出すため一人で村の探索に向かう決意を固める。

黒澤家 1階/南側

渡り廊下
坪庭階段
納戸 2
仏間
物置き部屋
大広間
明暗の間
土蔵廊下
土縁廊下
玄関
布の廊下
地下貯蔵庫
血塗れの部屋
土蔵
座敷牢
境内

【黒澤家 1階/南側】入手アイテム一覧

⑫	座敷牢	スクラップ「繭の書き置き」
		写真「白髪の少年の写真」
1	仏間	紅レンズ「蝶」
		アイテム「一四式フィルム×25」

【黒澤家 1階/南側】出現霊一覧

1	土蔵	霊088／浮遊霊「閉じ込められた繭」
2	納戸	霊184／地縛霊「槇村真澄」
1	仏間	霊020／怨霊「鬼ごっこをする少女」
		霊021／怨霊「鬼に追われる少年」
		霊022／怨霊「鬼と戯れる少年」

【黒澤家 地下】入手アイテム一覧

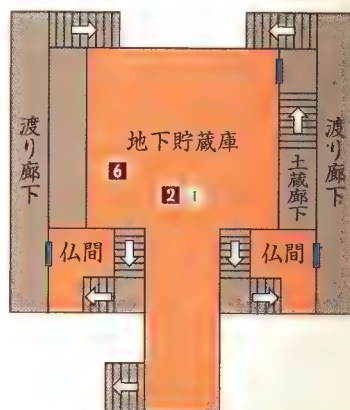
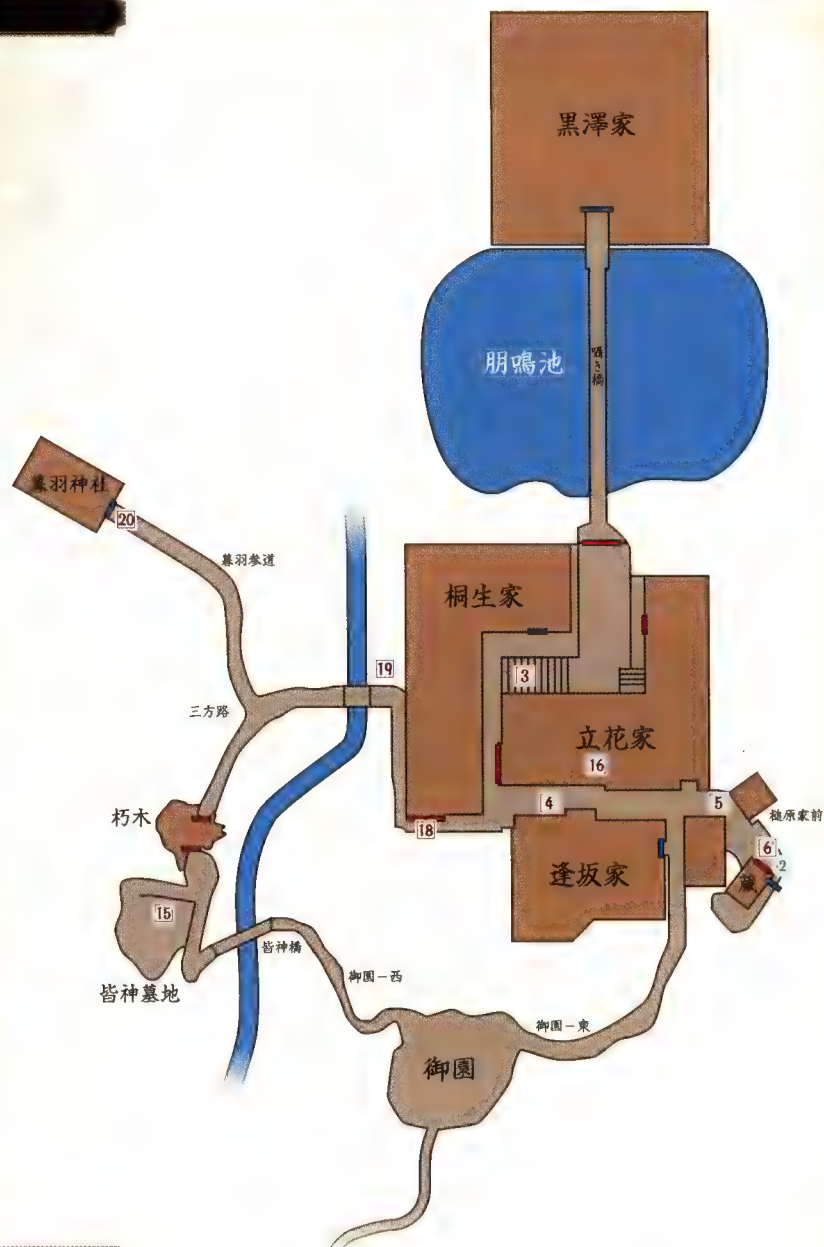
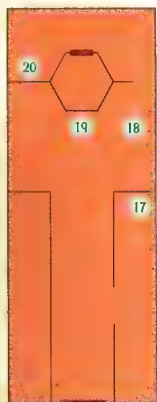
①	地下貯蔵庫	アイテム「霊石の欠片(蒼)」

【黒澤家 地下】出現霊一覧

2	地下貯蔵庫	霊002／怨霊「箱に隠れた女」
6	地下貯蔵庫	霊011／怨霊「忌人」×2

黒澤家 地下

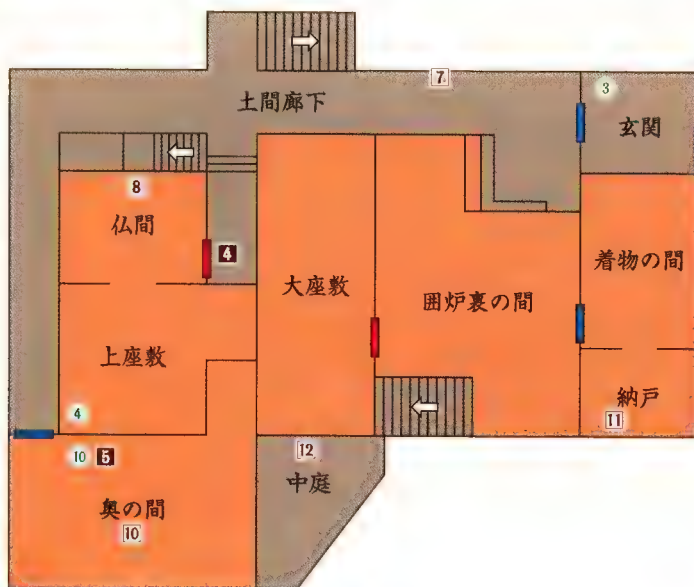
皆神村

黒澤家
朋鳴池
囁き橋
墓羽神社
墓羽参道
桐生家
立花家
三方路
朽木
逢坂家
槌原家前
蔵
皆神墓地
皆神橋
御園－西
御園－東
御園

墓羽神社

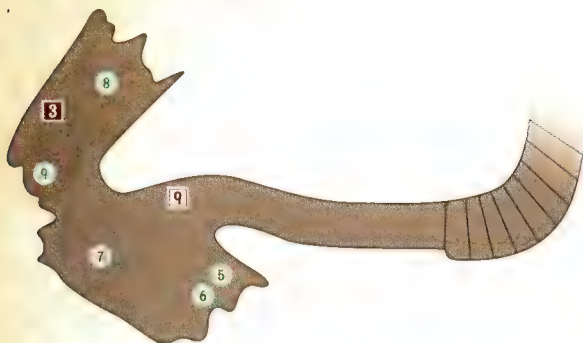
【皆神村】入手アイテム一覧

②	槌原家前	手帳「蝶が描かれた日記　四」
		霊石「ほたる石」
⑰	墓羽神社	アイテム「万葉丸」
⑱	墓羽神社	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑲	墓羽神社	アイテム「御神水」
⑳	墓羽神社	アイテム「桐生家玄関の鍵」

【皆神村】出現霊一覧

3	桐生－立花通路	霊089／浮遊霊「渡り廊下の女」
4	逢坂－立花通路	霊090／浮遊霊「蝶に誘われる女」
5	逢坂家前	霊091／浮遊霊「蔵へ向かう女」
6	槌原家前	霊092／浮遊霊「泣いている女」
15	皆神墓地	霊100／浮遊霊「墓場で遊ぶ子供」
16	逢坂－立花通路	霊093／浮遊霊「泣いている少女」
18	桐生家前	霊101／浮遊霊「屋敷に入る男」
19	桐生家裏	霊102／地縛霊「影に立つ者」
20	墓羽参道	霊103／浮遊霊「封印を解く宮司」

逢坂家 1階

逢坂家 地下

↑深道

【逢坂家 1階】入手アイテム一覧

	場所	アイテム
③	玄関	アイテム「霊石の欠片(紅)」
④	上座敷	アイテム「零式フィルム×3」
⑩	奥の間	手帳「血塗れのメモ」
		霊石「紅玉髄」
5	奥の間	碧レンズ「撃」
		アイテム「一四式フィルム×25」

【逢坂家 1階】出現霊一覧

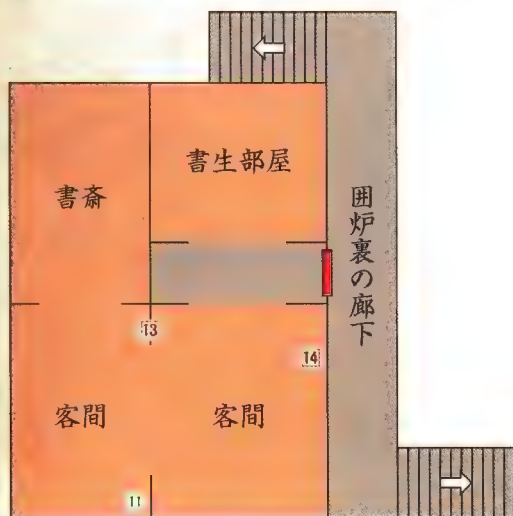
	場所	霊
7	囲炉裏の間	霊181／浮遊霊「引き込まれる影」
8	仏間	霊094／浮遊霊「壁に向かう男」
10	奥の間	霊183／地縛霊「須藤美也子」
11	納戸	霊182／地縛霊「箱に閉じこもった女」
12	大座敷	霊096／浮遊霊「見つめる女」
4	仏間	霊001／怨霊「迷い込んだ女」
5	奥の間	霊001／怨霊「迷い込んだ女」
		霊013／怨霊「切り刻まれた男」

【逢坂家 地下】入手アイテム一覧

	場所	アイテム
⑤	深道	霊石「ぶどう石」
⑥	深道	アイテム「鏡石」
⑦	深道	アイテム「一四式フィルム×25」
⑧	深道	アイテム「フィルムリール　七」
⑨	深道	アイテム「赤錆びた鍵」

【逢坂家 地下】出現霊一覧

	場所	霊
9	深道	霊095／浮遊霊「地下を調べる男」
3	深道	霊011／怨霊「忌人」

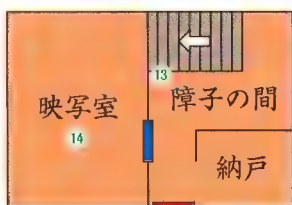
・逢坂家 2階

⬆書斎

【逢坂家 2階】入手アイテム一覧

⑪	客間	アイテム「霊石の欠片(蒼)」

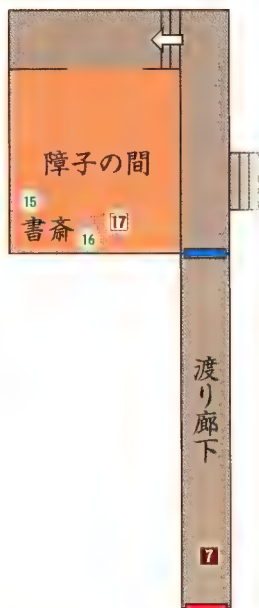
【逢坂家 2階】出現霊一覧

13	客間	霊097／浮遊霊「はりから覗く子供」
14	客間	霊098／浮遊霊「かくれんぼの少女」

・桐生家 1階

【桐生家 1階】入手アイテム一覧

⑬	障子の間	アイテム「万葉丸」
⑭	映写室	アイテム「フィルムリール　一」

【桐生家 1階】出現霊一覧

－	－	－

・桐生家 2階

【桐生家 2階】入手アイテム一覧

⑮	書斎	古書「民俗学者の手記　二」
⑯	書斎	古書「民俗学者の手記　五」
		霊石「天藍石」

【桐生家 2階】出現霊一覧

17	障子の間	霊099／浮遊霊「書斎の男」
7	渡り廊下	霊012／怨霊「首が折れた女」

五ノ刻　攻略フローチャート

No.	場所		内容
黒澤家 1階/南側			
1	土蔵	[1]	霊088／浮遊霊「閉じ込められた繭」出現
2	仏間	**1**	霊020／怨霊「鬼ごっこをする少女」、霊021／怨霊「鬼に追われる少年」、霊022／怨霊「鬼と戯れる少年」とバトル。全員倒すまで仏間から出られない。倒すと紅レンズ「蝶」、アイテム「一四式フィルム×25」を入手
3	納戸	[2]	フィラメント反応を撮影すると、霊184／地縛霊「槇村真澄」出現　※1
黒澤家 地下			
4	地下貯蔵庫	**2**	霊002／怨霊「箱に隠れた女」とバトル(逃走可能)。倒すと1が出現
5		1	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
黒澤家 1階/南側			
6	地下貯蔵庫		「八掟の札」を使い、境内へ
7			懐中電灯が再び使用可能に。逢坂家へ
皆神村			
8	桐生－立花通路	[3]	霊089／浮遊霊「渡り廊下の女」出現
9	逢坂－立花通路	[4]	霊090／浮遊霊「蝶に誘われる女」出現
10		[5]	霊091／浮遊霊「蔵へ向かう女」出現
11	槙原家前	[6]	霊092／浮遊霊「泣いている女」出現。消えたあとに②が出現
12		2	光点を触ると、手帳「蝶が描かれた日記　四」、霊石「ほたる石」を入手
逢坂家 1階			
13	玄関	3	3の大きな袋を覗くとアイテム「霊石の欠片(紅)」を入手
14	囲炉裏の間	[7]	霊181／浮遊霊「引き込まれる影」出現　※1、2
15	上座敷	4	光点を触ると、アイテム「零式フィルム×3」を入手
16	仏間	[8]	霊094／浮遊霊「壁に向かう男」出現　※3
17			仏壇を調べて、風車パズルを解く。解除すると地下へ通じる隠し階段が出現　※4
逢坂家 地下			
18	深道	[9]	霊095／浮遊霊「地下を調べる男」出現
19		5	光点を触ると、霊石「ぶどう石」を入手
20		6	光点を触ると、アイテム「鏡石」を入手
21		7	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×25」を入手
22		8	光点を触ると、アイテム「フィルムリール　七」を入手
23		**3**	**3**のつづらを調べると、ムービー発生。ムービー後、霊011／怨霊「忌人」とバトルになる。倒すまで深道から出られない。倒すと⑨が出現
24		9	光点を触ると、アイテム「赤錆びた鍵」を入手。黒澤家へ
逢坂家 1階			
25	仏間	**4**	扉を開けると、霊001／怨霊「迷い込んだ女」とバトル発生(逃走可能)
26	奥の間		奥の間に入るとムービー発生。ムービー後、⑩が出現　※5
27		⑩	光点を触ると、手帳「血塗れのメモ」、霊石「紅玉髄」を入手。入手後、バトルが発生　※5
28		**5**	霊001／怨霊「迷い込んだ女」、霊013／怨霊「切り刻まれた男」とバトル。倒すまで奥の間から出られない。倒すと碧レンズ「撃」、アイテム「一四式フィルム×25」を入手　※5
29		[10]	フィラメント反応を撮影すると、霊183／地縛霊「須藤美也子」出現　※1
30	納戸	[11]	フィラメント反応を撮影すると、霊182／地縛霊「箱に閉じこもった女」出現　※1
31	大座敷	[12]	霊096／浮遊霊「見つめる女」出現
逢坂家 2階			
32	客間	[13]	霊097／浮遊霊「はりから覗く子供」出現
33		[14]	机の下を覗くと霊098／浮遊霊「かくれんぼの少女」出現
34		⑪	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手

※1)強化装置「感」が必要な霊

五ノ刻では、見えない地縛霊を探知する強化装置「感」が大活躍する。この刻だけで霊181／浮遊霊「引き込まれる影」、霊182／地縛霊「箱に閉じこもった女」、霊183／地縛霊「須藤美也子」、霊184／地縛霊「槇村真澄」と、なんと4体も撮影可能になるのだ。地縛霊は撮影が簡単なうえに得られるポイントも高いので、すでに持っているなら必ず装着しておくこと。

地縛霊はフィラメント反応を撮影するだけ。これで1000ポイント以上獲得できる。

※2)引き込まれる影

チャートNo.14で出現する霊181／浮遊霊「引き込まれる影」は、難易度HARD以上で、かつ強化装置「感」を装着しているときのみ出現する。土間廊下の東側壁面にある物置らしき扉の奥へ引きずり込まれていくので、出現したらすぐに撮影しよう。

※3)壁に向かう男

霊094／浮遊霊「壁に向かう男」は、事前に樹月から逢坂家仏間の「風車パズル」について話を聞いていると出現しない。話を聞いていない場合のみ、仏間に入って右手側の仏壇脇に、壁のほうを向いた状態で現れる。

※4)風車パズル

仏壇を調べると「風車パズル」に挑戦できる。これを解除するには、周囲4つの風車を回して、中央の風車の羽と、それに隣接する4つの風車の羽の色をすべて合致させればいい。風車を回せる回数は難易度に関わらず4回までで、失敗してもペナルティはない。なお、正解となる手順はいくつかあるが、一例として「左上→左下→左下→左下」を挙げておく。

※5)血のついた指輪があると…

四ノ刻で「血のついた指輪」を入手していると、奥の間で須藤美也子と槇村真澄に関するイベントが発生。続けてこの2体を相手にバトルとなる。バトル中は奥の間に閉じ込められるうえ、2体とも以前より大幅にパワーアップしているため、苦戦は必至だが、倒せば碧レンズ「撃」が手に入る。一定時間、闇帰りを防ぐ効果はトドメの一撃に最適なので、ぜひとも手に入れておこう。

No.	場所		内容
皆神村			
35	皆神墓地	15	霊100／浮遊霊「墓場で遊ぶ子供」出現
36	逢坂－立花通路	16	霊093／浮遊霊「泣いている少女」出現(フィラメント反応なし)　※6
黒澤家 地下			
37	地下貯蔵庫	6	霊011／怨霊「忌人」2体(難易度イージーでは1体)とバトル(逃走可能)。倒すか逃走すると土蔵へ通じる扉が開く
黒澤家 1階/南側			
38	座敷牢	⑫	光点を触ると、スクラップ「繭の書き置き」、写真「白髪の少年の写真」を入手
39			⑫入手後ムービーが発生し、操作キャラクターが繭にチェンジ
皆神村			
40	桐生－立花通路		蝶に従い、桐生家の北側入り口へ近づくと操作キャラクターが澪にチェンジ
41		3	階段近くでムービー発生。ムービー後、霊089／浮遊霊「渡り廊下の女」出現　※7
桐生家 1階			
42	障子の間	⑬	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
43	映写室	⑭	⑭の映写機を調べ、古いリールを取るとアイテム「フィルムリール　一」を入手
桐生家 2階			
44	書斎	⑮	光点を触ると、古書「民俗学者の手記　二」を入手
45	渡り廊下	7	立花家側の扉を調べて引き返すと、霊012／怨霊「首が折れた女」とバトル発生。倒すまで渡り廊下から出られない
46	障子の間	17	霊099／浮遊霊「書斎の男」出現。消えたあとに⑯出現
47	書斎	⑯	光点を触ると、古書「民俗学者の手記　五」、霊石「天藍石」を入手
皆神村			
48	蔵の裏		樹月と話し、桐生家に入る方法を聞いたら、暮羽神社へ
49	桐生家前	18	霊101／浮遊霊「屋敷に入る男」出現
50	桐生家裏	19	フィラメント反応を撮影すると、霊102／地縛霊「影に立つ者」出現
51	暮羽参道	20	霊103／浮遊霊「封印を解く宮司」出現
52	暮羽神社	⑰	⑰の壺を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
53		⑱	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
54		⑲	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
55		⑳	光点を触ると、アイテム「桐生家玄関の鍵」を入手　※8
56	桐生家前		「桐生家玄関の鍵」を使って桐生家へ入ると五ノ刻クリア

※6)泣いている少女
逢坂家から立花家方面へ向かって移動していくと、右手にある立花家の邸内に千歳と思しき少女の霊が出現する。強化装置「感」を装着していてもフィラメントが反応しないので気づきにくい。奥に見える灯籠の明かりが消えると霊が出現した合図なので、すぐに右を向いてファインダーを構えよう。

※7)渡り廊下の女再び
チャートNo.8で一度出現している霊089／浮遊霊「渡り廊下の女」だが、このタイミングでも再登場する。しかも今度はムービー付きなので、タイミングも分かりやすい。一度目の出現で取り逃がした人はここで改めて押さえておこう。

※8)光点を触ると……
暮羽神社内で⑳に触れると「桐生家玄関の鍵」が手に入る。しかし同時に実体霊も必ず出現するので、ゴーストハンドが出なくても油断はしないこと。万一接触しても強化装置「避」を装着しておけば、回避できるので焦らずに対処しよう。

奥の間

暮羽参道

渡り廊下

六ノ刻 鬼隻

きせき

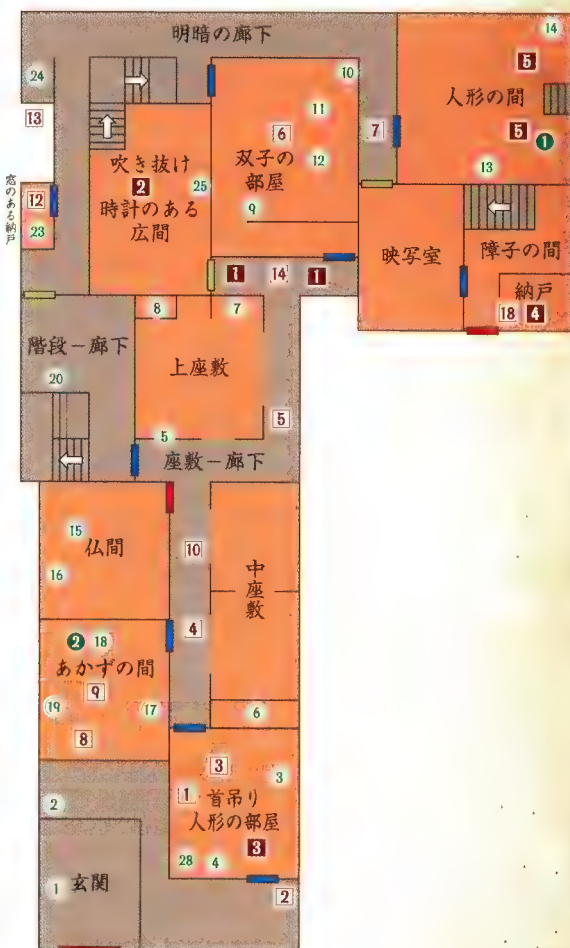
澪が戻ると、もう座敷牢に繭の姿はなかった。壁に刻まれたメッセージに只ならぬ不安を感じ取った澪は、蔵に囚われた白髪の少年、樹月の言葉を頼りに桐生家へと踏み入る。

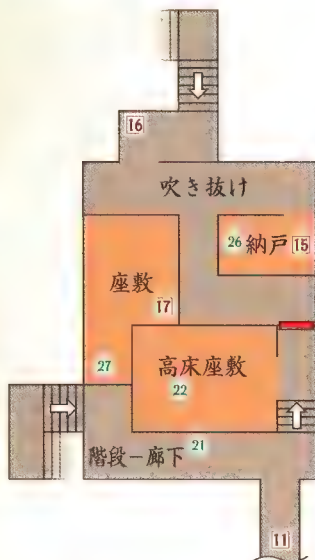
【桐生家 1階】入手アイテム一覧

①	玄関	アイテム「一四式フィルム×20」
②	玄関	アイテム「万葉丸」
③	首吊り人形の部屋	「一四式フィルム×10」
④	首吊り人形の部屋	アイテム「万葉丸」
⑤	座敷－廊下	アイテム「零式フィルム×2」
⑥	中座敷	アイテム「六一式フィルム×15」
⑦	上座敷	アイテム「万葉丸」
⑧	上座敷	アイテム「御神水」
⑨	双子の部屋	アイテム「九〇式フィルム×10」
⑩	双子の部屋	アイテム「万葉丸」
⑪	双子の部屋	霊石「青水晶」
⑫	双子の部屋	手帳「紫の表紙の日記　二」
⑬	人形の間	アイテム「鏡石」 アイテム「霊石の欠片（蒼）」
⑭	人形の間	古書「人形師の手記　三」
⑮	仏間	アイテム「万葉丸」
⑯	仏間	手帳「紫の表紙の日記　一」
⑰	あかずの間	アイテム「一四式フィルム×10」
⑱	あかずの間	古書「人形師の手記　四」 霊石「苦灰石」
⑲	あかずの間	アイテム「和人形の首」 スクラップ「破れた設計図」
⑳	階段－廊下	アイテム「万葉丸」
㉓	窓のある納戸	アイテム「和人形の左腕」
㉔	明暗の廊下	アイテム「フィルムリール　四」
㉕	時計のある広間	アイテム「六一式フィルム×10」
㉘	首吊り人形の部屋	アイテム「一四式フィルム×15」 アイテム「霊石の欠片（蒼）」
❶	人形の間	写真「写りこんだ仏壇」
❷	あかずの間	スクラップ「焼け残った手記」
2	時計のある広間	霊石「リシア輝石」
3	首吊り人形の部屋	アイテム「ガラスの目玉」 古書「人形師の手記　五」 スクラップ「カラクリの動かし方」
5	人形の間	霊石「薄紫水晶」 写真「向かい合った双子」
12	窓のある納戸	古書「人形師の手記　一」
17	納戸	手帳「紫の表紙の日記　三」

【桐生家 1階】出現霊一覧

1	玄関	霊104／浮遊霊「覗き込む人形」 霊105／浮遊霊「覗き込む双子」
2	玄関	霊106／浮遊霊「潜む男」
3	首吊り人形の部屋	霊107／浮遊霊「逃げていく双子」 霊108／浮遊霊「逃げていく人形」
4	座敷－廊下	霊109／浮遊霊「奥に消える双子」 霊110／浮遊霊「奥に消える人形」
5	座敷－廊下	霊111／浮遊霊「逃げこむ人形」 霊112／浮遊霊「逃げこむ双子」
6	双子の部屋	霊113／浮遊霊「座する双子」 霊114／浮遊霊「座する人形」
7	明暗の廊下	霊115／浮遊霊「部屋に入る男」
8	仏間	霊117／浮遊霊「壁の向こうの男」
9	あかずの間	霊118／浮遊霊「死を望む少女」
10	座敷－廊下	霊119／浮遊霊「腕を隠す人形」 霊120／浮遊霊「腕を隠す双子」
12	窓のある納戸	霊124／浮遊霊「箱を示す少女」
13	明暗の廊下	霊116／浮遊霊「覗き込む子供」
14	座敷－廊下	霊121／浮遊霊「逃げる双子」
18	納戸	霊125／浮遊霊「箱の前の少女」
1	座敷－廊下	霊014／怨霊「双子少女の霊」 霊015／怨霊「双子少女の人形」
2	時計のある広間	霊016／怨霊「飛び降りた女」
3	首吊り人形の部屋	霊017／怨霊「からくり師」
4	納戸	霊002／怨霊「箱に隠れた女」
5	人形の間	霊014／怨霊「双子少女の霊」 霊015／怨霊「双子少女の人形」

・桐生家 1階

⬆時計のある広間

桐生家 2階

【桐生家 2階】入手アイテム一覧

㉑	階段ー廊下	アイテム「御神水」
㉒	高床座敷	アイテム「九〇式フィルム×15」
㉖	納戸	アイテム「和人形の右腕」
㉗	座敷	アイテム「フィルムリール　三」

【桐生家 2階】出現霊一覧

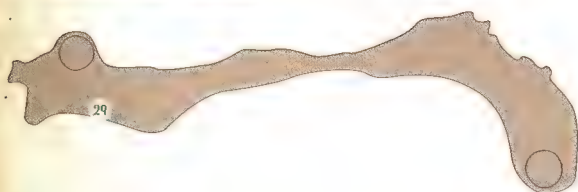
11	階段ー廊下	霊126／地縛霊「逃げ遅れた男」
15	納戸	霊122／浮遊霊「箱を守る少女」
16	吹き抜け	霊185／地縛霊「落下した女」
17	吹き抜け	霊123／地縛霊「角に立つ女」

桐生家 地下

【桐生家 地下】入手アイテム一覧

㉙	深道	霊石「鈍く光る鉱石」

【桐生家 地下】出現霊一覧

ー	ー	ー

六ノ刻　攻略フローチャート

桐生家 1階			
1	玄関	1	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×20」を入手
2		2	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
3		1	西側の廊下から垂れ下がっている布をめくると、霊104／浮遊霊「覗き込む人形」、霊105／浮遊霊「覗き込む双子」出現　※1
4		2	押入を調べると、奥に霊106／浮遊霊「潜む男」出現
5		3	南側の廊下から壁の穴を覗くか、首吊り人形の部屋へ入ると、霊107／浮遊霊「逃げていく双子」、霊108／浮遊霊「逃げていく人形」出現　※1
6	首吊り人形の部屋	3	3の箪笥を開けるとアイテム「一四式フィルム×10」を入手
7		4	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
8	座敷ー廊下	4	霊109／浮遊霊「奥に消える双子」、霊110「奥に消える人形」出現　※1、2
9		5	霊111／浮遊霊「逃げこむ人形」、霊112／浮遊霊「逃げこむ双子」出現　※1
10		5	5の壁を覗くとアイテム「零式フィルム×2」を入手
11	中座敷	6	6の押し入れを開けると出現する光点を触ると、アイテム「六一式フィルム×15」を入手
12	上座敷	7	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
13		8	8の押入れを覗くと、アイテム「御神水」を入手
14	座敷ー廊下	1	座敷ー廊下の北側突き当りまで来るとムービー発生。ムービー後、霊014／怨霊「双子少女の霊」、霊015／怨霊「双子少女の人形」とバトルになる。「双子少女の霊」を倒すまで座敷ー廊下から出られない

※1)範囲強化でまとめ撮り

桐生家は茜と躯の霊がペアで出現するケースが非常に多い。射影機の機能「範囲」を強化しておくと、1ショットでのまとめ撮りがしやすく、どちらか1体を撮り逃がすことも少なくなる。チャートNo.3、5、8、9、15、30はいずれもまとめ撮りが可能なので、構図に注意しつつ狙ってみたい。

構図が悪いとどちらか1体しか霊リストに載らないことも。2体の間を狙おう。

桐生家 1階

No.	場所		内容
15	双子の部屋	[6]	霊113／浮遊霊「座する双子」、霊114／浮遊霊「座する人形」出現　※1
16		⑨	光点を触ると、アイテム「九〇式フィルム×10」を入手
17		⑩	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
18		⑪	光点を触ると、霊石「青水晶」を入手
19		⑫	光点を触ると、手帳「紫の表紙の日記　二」を入手
20	明暗の廊下	[7]	霊115／浮遊霊「部屋に入る男」出現
21	人形の間	❶	南側の人形に現れた“もや”を撮影し、写真「写りこんだ仏壇」を入手。仏間へ
22		⑬	光点を触ると、アイテム「鏡石」、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
23		⑭	光点を触ると、古書「人形師の手記　三」を入手
24	仏間	⑮	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
25		⑯	光点を触ると、手帳「紫の表紙の日記　一」を入手
26		[8]	南側の壁の穴を覗くと霊117／浮遊霊「壁の向こうの男」出現。撮影後、扉の開く音がするまで仏間で待っていると、あかずの間の鍵が開く　※3
27	あかずの間	⑰	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×10」を入手
28		⑱	光点を触ると、古書「人形師の手記　四」、霊石「苦灰石」を入手
29		⑲[9]	光点を触ると、アイテム「和人形の首」、スクラップ「破れた設計図」を入手。入手後、霊118／浮遊霊「死を望む少女」出現
30	座敷－廊下	[10]	霊119／浮遊霊「腕を隠す人形」、霊120／浮遊霊「腕を隠す双子」出現　※1
31	階段－廊下	⑳	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手

桐生家 2階

No.	場所		内容
32	階段－廊下	㉑	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
33		[11]	フィラメント反応を撮影すると、霊126／地縛霊「逃げ遅れた男」出現
34	高床座敷	㉒	光点を触ると、アイテム「九〇式フィルム×15」を入手

桐生家 1階

No.	場所		内容
35	窓のある納戸	[12]	霊124／浮遊霊「箱を示す少女」出現。撮影すると古書「人形師の手記　一」を入手。入手後、㉓が出現
36		㉓	光点を触ると、アイテム「和人形の左腕」を入手
37	明暗の廊下	㉔	光点を触ると、アイテム「フィルムリール　四」を入手
38		[13]	ファインダーモードで格子窓を見ると、霊116／浮遊霊「覗き込む子供」出現
39	座敷－廊下	[14]	霊121／浮遊霊「逃げる双子」出現
40	時計のある広間	㉕	光点を触ると、アイテム「六一式フィルム×10」を入手

桐生家 2階

No.	場所		内容
41	納戸	[15]	霊122／浮遊霊「箱を守る少女」出現。撮影すると古書「人形師の手記　二」を入手　※4
42		㉖	㉖の箱を開けると、アイテム「和人形の右腕」を入手。あかずの間へ
43	吹き抜け	[16]	[16]の手すりから1階を覗くと、霊185／地縛霊「落下した女」出現　※5
44		[17]	フィラメント反応を撮影すると、霊123／地縛霊「角に立つ女」出現
45	座敷	㉗	光点を触ると、アイテム「フィルムリール　三」を入手

桐生家 1階

No.	場所		内容
46	時計のある広間	❷	2階から階段を降りてくる途中でムービー発生。ムービー後、霊016怨霊「飛び降りた女」とバトルになる(逃走可能)。倒すと霊石「リシア輝石」を入手する
47	あかずの間	❷	部屋の隅に現れた“もや”を撮影し、スクラップ「焼け残った手記」を入手
48	首吊り人形の部屋	❸	霊017／怨霊「からくり師」とバトル。倒すまで首吊り人形の部屋から出られない。倒すとアイテム「ガラスの目玉」、古書「人形師の手記　五」、スクラップ「カラクリの動かし方」を入手。㉘が出現
49		㉘	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×15」、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
50	納戸	[18]	霊125／浮遊霊「箱の前の少女」出現。撮影すると、手帳「紫の表紙の日記　三」を入手
51		❹	長持を空けると、霊002／怨霊「箱に隠れた女」出現(逃走可能)
52	人形の間	❺	南側の人形を調べた後、人形後方のカラクリ仕掛けを調べてパズルを解く。正解すると、霊014／怨霊「双子少女の霊」、霊015／怨霊「双子少女の人形」とバトル発生。倒すまで人形の間から出られない。倒すと霊石「薄紫水晶」、写真「向かい合った双子」を入手し、地下へ通じるはしごが出現　※6

桐生家 地下

No.	場所		内容
53	深道	㉙	光点を触ると、霊石「鈍く光る鉱石」を入手
54			深道を進むとムービーが発生。ムービー後、六ノ刻クリア

※2)奥に消える双子

首吊り人形部屋に出現する霊107／浮遊霊「逃げていく双子」と霊108／浮遊霊「逃げていく人形」の2体を、玄関の壁の穴から目撃(チャートNo.5)していた場合、霊109／浮遊霊「奥に消える双子」、霊110「奥に消える人形」は2体とも出現しない。壁の穴から目撃した場合と部屋に入って目撃した場合とでは、そのタイムラグで双子を見失ってしまう、ということだろうか。

出現させないことに利点はないので、首吊り人形の部屋に入ってから撮ろう。

※3)壁の向こうの男

霊117／浮遊霊「壁の向こうの男」は、撮影後も少しの間つぶやき続ける。扉が開く音がするまえに澪が仏間から出てしまうと、あかずの間は鍵がかかったままで、再び「壁の向こうの男」の撮影からやり直しとなるので、大人しく仏間で待機していること。焦ってもいいことはない。

※4)箱を守る少女

納戸に置かれた箱の前に立っている浮遊霊。霊122／浮遊霊「箱を守る少女」の名前どおり、背後の箱を守っており、射影機でその姿を撮影するまで箱の中に隠されたアイテムを入手できない。

※5)落下した女

2階の吹き抜けから手摺を突き破って落ちた女の地縛霊。撮影するには、霊016／怨霊「飛び降りた女」を倒し、さらに強化装置「感」を装着している必要がある。

※6)カラクリ仕掛けのパズル

人形の間に置かれた等身大のカラクリ人形を、中央の装置で操作する。ふたつのボタンで両脇の人形の向きを変え、それぞれを向かい合わせると深道に通じる階段が現れる仕組みだ。左4回、右2回で仕掛けを解除できる。ちなみに『紅い蝶』では、仕掛けの解除まえから右側の人形が手のひらを閉じたり開いたりする不気味な演出もあった。

七ノ刻 紗重

さえ

立花家へと続く地下道で、血塗れの着物の女に襲われた澪は、怨霊たちを退ける唯一の武器、射影機を落としてしまう。姉を見失い、戦う術も失った澪に残された道は……？

・立花家 1階

【立花家 1階】入手アイテム一覧

① 大納戸	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
② 大納戸	アイテム「万葉丸」
③ 階段−廊下	アイテム「万葉丸」
⑧ 映写室	アイテム「フィルムリール　二」
⑨ 納戸	アイテム「フィルムリール　六」
⑭ 双子の部屋	手帳「紅い表紙の日記　三」
⑮ 双子の部屋	アイテム「鏡石」
⑯ 双子の部屋	アイテム「御神水」
㉖ 中座敷	アイテム「六一式フィルム×15」
㉗ 中座敷	手帳「紅い表紙の日記　四」
㉘ 座敷のある部屋	アイテム「フィルムリール　五」
㉙ 座敷のある部屋	アイテム「万葉丸」
㉚ 玄関	アイテム「鏡石」
㉛ 玄関	アイテム「万葉丸」
㉜ 上座敷	アイテム「万葉丸」
㉝ 上座敷	手帳「緑の表紙の日記　三」
㉞ 上座敷	アイテム「御神水」
㉟ 窓のある納戸	アイテム「万葉丸」
8 玄関	蒼レンズ「淡」
	アイテム「一四式フィルム×25」
9 上座敷	アイテム「鈴の鍵」
	霊石「赤斑点水晶」

【立花家 1階】出現霊一覧

4 障子の間	霊186／浮遊霊「黄泉からの腕」
5 双子の部屋	霊138／地縛霊「双子の少年」
8 座敷−廊下	霊132／浮遊霊「逃げていく少女」
9 玄関	霊133／浮遊霊「走り去る少女」
10 座敷−廊下	霊134／浮遊霊「逃げこむ少女」
11 双子の間	霊135／浮遊霊「ありし日の樹月」
	霊136／浮遊霊「ありし日の睦月」
	霊137／浮遊霊「ありし日の千歳」
12 映写室	霊139／浮遊霊「映写室の樹月」
	霊140／浮遊霊「映写室の睦月」
	霊141／浮遊霊「映写室の千歳」
1 明暗の廊下	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」
7 玄関	霊019／怨霊「紅い着物の少女」
8 玄関	霊004／怨霊「松明を持った村人」
	霊005／怨霊「鎌を持った村人」
	霊006／怨霊「竿を持った村人」
9 上座敷	霊019／怨霊「紅い着物の少女」

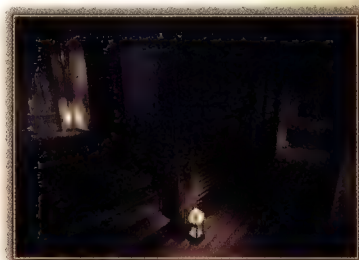
・立花家 2階

渡り廊下
障子の間
押入れ
納戸—東
階段—廊下
高床座敷
吹き抜け
並んだ座敷 西
並んだ座敷 北
並んだ座敷 南
並んだ座敷 東
納戸—西
樹月の部屋

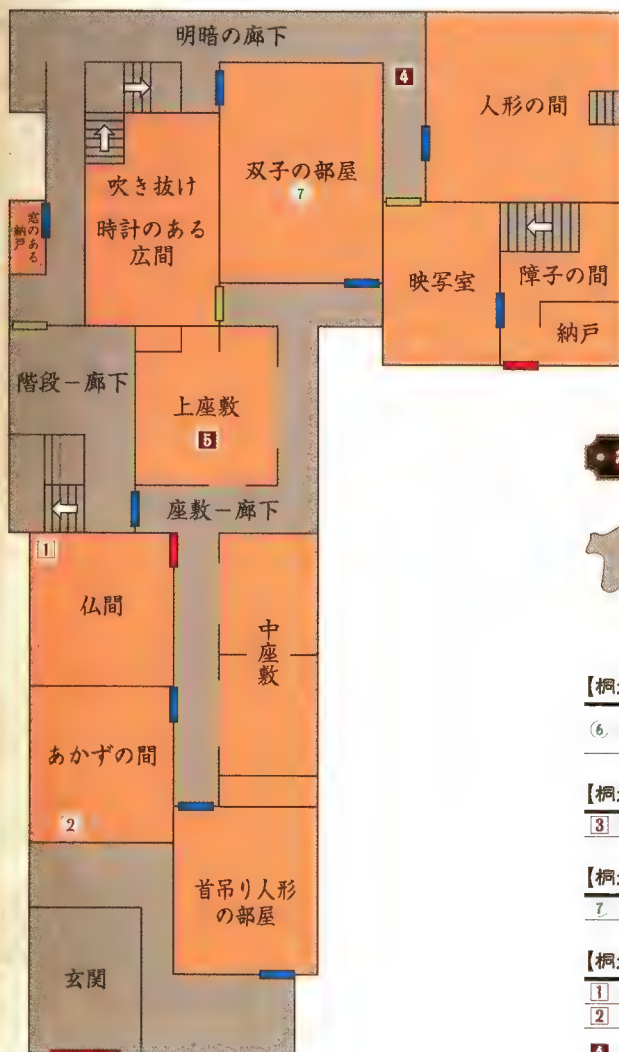
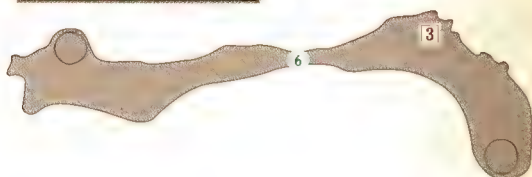
【立花家 2階】入手アイテム一覧

番号	場所	入手アイテム
④	納戸ー西	アイテム「桐の鍵」
⑤	納戸ー西	アイテム「紅い紐が結ばれた人形」
⑩	障子の間	アイテム「一四式フィルム×20」
⑪	障子の間	紅レンズ「零」
		アイテム「一四式フィルム×30」
⑫	障子の間	手帳「緑の表紙の日記　四」
⑬	押入れ	アイテム「御神水」
⑰	納戸ー東	アイテム「御神水」
⑱	高床座敷	手帳「紅い表紙の日記　二」
		写真「双子と少女の写真」
⑲	高床座敷	アイテム「一四式フィルム×20」
⑳	高床座敷	アイテム「万葉丸」
㉑	並んだ座敷ー東	アイテム「九〇式フィルム×10」
㉒	並んだ座敷ー北	手帳「緑の表紙の日記　一」
㉓	並んだ座敷ー北	手帳「緑の表紙の日記　二」
㉔	納戸ー西	アイテム「霊石の欠片(蒼)」
㉕	並んだ座敷ー西	アイテム「零式フィルム×2」
㊱	樹月の部屋	手帳「緑の表紙の日記　五」
㊲	樹月の部屋	手帳「紅い紐の日記　二」
㊳	樹月の部屋	アイテム「八角菱の鍵」
		手帳「紅い紐の日記　一」
		霊石「ほたる石」
6	階段ー廊下	手帳「紅い表紙の日記　一」

【立花家 2階】出現霊一覧

番号	場所	出現霊
6	吹き抜け	霊130／浮遊霊「泣いている繭」
7	階段ー廊下	霊131／浮遊霊「逃げる少女」
2	並んだ座敷ー南	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」
3	並んだ座敷ー西	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」
6	階段ー廊下	霊019／怨霊「紅い着物の少女」

↑高床座敷

↑玄関

・桐生家 1階

・桐生家 地下

【桐生家 地下】入手アイテム一覧

⑥	深道	アイテム「射影機」
		アイテム「懐中電灯」

【桐生家 地下】出現霊一覧

3	深道	霊127／地縛霊「つぶされた男」

【桐生家 1階】入手アイテム一覧

7	双子の部屋	アイテム「霊石の欠片(紅)」

【桐生家 1階】出現霊一覧

1	仏間	霊129／地縛霊「写真の女」
2	あかずの間	霊128／地縛霊「桐生善達」
4	明暗の廊下	霊003／怨霊「闇に囚われた男」
		霊018／怨霊「闇に囚われた女」
5	上座敷	霊003／怨霊「闇に囚われた男」
		霊018／怨霊「闇に囚われた女」

強化パーツで射影機をパワーアップ！ ①

ここでは紅レンズと碧レンズの効果、及び入手先を一覧で紹介する。中でも注目は碧レンズ「月」で発生するフェイタルタイムの効果。通常のFFでは合計3コンボでコンボ終了となるが、フェイタルタイム中はこの制限がなく、コンボで撮りまくれるのだ。難易度ハード以上では必須のレンズなので、ぜひ入手してから挑戦することをオススメする。

紅レンズ、碧レンズ一覧

名称	効果	入手条件
紅レンズ「刻」	攻撃力UP	三ノ刻／黒澤家　明暗の間
紅レンズ「蝶」	霊力チャージが2周になる	五ノ刻／黒澤家　仏間(子供の怨霊3体を倒す)
紅レンズ「零」	攻撃力UP。「刻」の上位版	七ノ刻／立花家　障子の間
紅レンズ「滅」	攻撃力UP。「零」の上位版	ゲームクリア(夜店にて15000で購入)
碧レンズ「吸」	与えたダメージを吸収して体力回復。得点は入らない	四ノ刻／黒澤家　納戸
碧レンズ「視」	FFの発生時間延長	四ノ刻／黒澤家　瞑想の間
碧レンズ「得」	撮影時の得点UP	八ノ刻／逢坂家　納戸
碧レンズ「月」	FFで撮影するとフェイタルタイムが発生	ゲームクリア(夜店にて15000で購入)

七ノ刻　攻略フローチャート

立花家 1階			
1	大納戸		射影機と懐中電灯を落としてしまい、どちらも使用不可になる　※1
2		1	①の姿見にかけられた布をめくると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
3		2	②の人形にかけられた布をめくると、アイテム「万葉丸」を入手
4	明暗の廊下	1	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」出現。触れられると即死するので、回避しつつ階段－廊下へ移動　※2
5	階段－廊下	3	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手

立花家 2階			
6	階段－廊下		階段を登りきるとムービー発生。ムービー後、自動的に並んだ座敷－東へ移動
7	並んだ座敷－東		並んだ座敷－南へ続く扉は開かないので、並んだ座敷－北を経由して並んだ座敷－南へ
8	並んだ座敷－南		部屋中央に進むとムービー発生。ムービー後、納戸へ
9	納戸－西	4	光点を触ると、アイテム「桐の鍵」を入手
10	並んだ座敷－南	2	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」出現。触れられると即死するので、回避しつつ並んだ座敷－西へ移動　※2
11	並んだ座敷－西		並んだ座敷－西へ入るとムービー発生。ムービー後は自動的に押入れに移動
12	押入れ		押し入れを出て、並んだ座敷－西へ
13	並んだ座敷－西		部屋にあるカラクリ仕掛けを調べて、納戸へ　※3
14	納戸－西	⑤	光点を触ると、アイテム「紅い紐が結ばれた人形」を入手
15	並んだ座敷－南	2	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」出現。触れられると即死するので、回避しつつ並んだ座敷－西へ移動　※2
16	並んだ座敷－西	3	部屋にあるカラクリ仕掛けを調べパズルを解く。パズルを解くと渡り廊下へ通じる扉が開き、霊025／怨霊「血塗れの着物の女」出現。触れられると即死するので、回避しつつ渡り廊下へ移動　※2、4
17	渡り廊下		桐生家に入り、深道へ

桐生家 地下			
18	深道	6	光点を触ると、アイテム「射影機」、アイテム「懐中電灯」を入手　※5

桐生家 1階			
19	明暗の廊下	4	霊003／怨霊「闇に囚われた男」、霊018／怨霊「闇に囚われた女」とバトル(逃走可能)
20	双子の部屋	⑦	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(紅)」を入手
21	上座敷	5	霊003／怨霊「闇に囚われた男」、霊018／怨霊「闇に囚われた女」とバトル(逃走可能)
22	仏間	1	フィラメント反応を撮影すると、霊129／地縛霊「写真の女」出現
23	あかずの間	2	フィラメント反応を撮影すると、霊128／地縛霊「桐生善達」出現

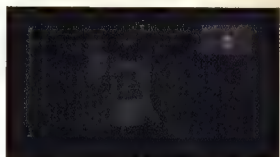
桐生家 地下			
24	深道	3	フィラメント反応を撮影すると、霊127／地縛霊「つぶされた男」出現

立花家 1階			
25	明暗の廊下	❶	映写室に続く扉に現れた“もや”を撮影して封印を解き、映写室へ
26	映写室	⑧	⑧の映写機を調べ、古いリールを取るとアイテム「フィルムリール　二」を入手
27	納戸	⑨	⑨の箱を開けると、アイテム「フィルムリール　六」を入手
28	障子の間	4	フィラメント反応を撮影すると、霊186／浮遊霊「黄泉からの腕」出現　※6

立花家 2階			
29	障子の間	10	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×20」を入手
30		⑪	光点を触ると、紅レンズ「零」、アイテム「一四式フィルム×30」を入手　※7
31		⑫	光点を触ると、手帳「緑の表紙の日記　四」を入手
32	押入れ	⑬	⑬の箱を開けると、アイテム「御神水」を入手

※1)射影機と懐中電灯

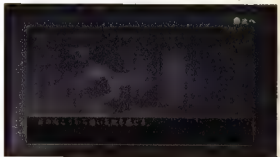
どちらも地下に落としてきてしまうため、これ以降、射影機による怨霊撃退はもちろん、周囲を懐中電灯で照らすことすらできなくなる。しかし、なぜか強化装置「遊」の効果だけはそのまま使えるので、まったく絶望的というわけでもない。唯一、紗重だけは触れられた瞬間にゲームオーバーとなるので、近づかれないように全力で逃げよう。

※2)触れられると即死

紗重出現中はご覧のとおり、モノクロ画面に。この状態では逃げることしかできない。

※3)再び納戸へ

並んだ座敷ー西のカラクリ仕掛けを動かすため、納戸にあった「紅い紐が結ばれた人形」を取りに戻る。紗重の追跡を振り切ったばかりでまた引き返すという最悪の展開になる。当然、再び紗重の追跡に遭うので、目当ての人形を手に入れたら全力で並んだ座敷ー西を目指そう。

※4)人形パズル

「紅い紐が結ばれた人形」をセットし、人形パズルに挑戦する。左右のボタンを計6回押して2体の人形がそれぞれ正面を向けばクリア。パズルに失敗、もしくは「その場を離れる」を2回続けると紗重に見つかりゲームオーバーとなる。左右のボタンを3回ずつ押すのが正解だ。

一度失敗するとこのように紗重の気配が徐々に近づいてくる。二度の失敗は許されない。

※5)射影機を回収

チャートNo.18で射影機と懐中電灯を回収する際、近くに忌人の霊が姿を現すが、このタイミングではまだ射影機を回収できていないため、忌人を撮影できない。まもなく消えてしまうので、撮影はできないようだ。

※6→P.90
※7→P.90

立花家 1階			
33	明暗の廊下	❷	双子の部屋へ続く扉に現れた"もや"を撮影して封印を解き、双子の部屋へ
34	双子の部屋	5	フィラメント反応を撮影すると、霊138／地縛霊「双子の少年」出現
35		⑭	光点を触ると、手帳「紅い表紙の日記　三」を入手
36		⑮	光点を触ると、アイテム「鏡石」を入手
37		⑯	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
38	座敷－廊下	❸	時計のある広間へ続く扉に現れた"もや"を撮影して封印を解き、立花家2階へ

立花家 2階			
39	吹き抜け		階段を登る途中でムービー発生。
40	納戸－東	⑰	⑰の箱を開けると、アイテム「御神水」を入手　※8
41	吹き抜け	6	霊130／浮遊霊「泣いている繭」出現
42			格子窓から樹月の部屋を覗くとムービー発生。ムービー後、繭を触るとさらにムービー発生
43			樹月の部屋へ通じる扉を調べ、鍵がかかっていることを確認後、階段－廊下へ向かうとムービー発生。階段－廊下へ通じる扉が開く
44	高床座敷	⑱	光点を触ると、手帳「紅い表紙の日記　二」、写真「双子と少女の写真」を入手
45		⑲	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×20」を入手
46		⑳	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
47	階段－廊下	6	床下納戸を開けるとムービー発生。ムービー後、霊019／怨霊「紅い着物の少女」とバトルになる。倒すまで2階および1階の階段－廊下から出られない。倒すと手帳「紅い表紙の日記　一」を入手　※9
48		7	霊131／浮遊霊「逃げる少女」出現
49	並んだ座敷－東	㉑	㉑の屏風を覗くと、アイテム「九〇式フィルム×10」を入手
50	並んだ座敷－北	㉒	光点を触ると、手帳「緑の表紙の日記　一」を入手
51		㉓	光点を触ると、手帳「緑の表紙の日記　二」を入手
52	納戸－西	㉔	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片(蒼)」を入手
53	並んだ座敷－西	㉕	光点を触ると、アイテム「零式フィルム×2」を入手

立花家 1階			
54	座敷－廊下	8	霊131／浮遊霊「逃げていく少女」出現
55	中座敷	㉖	光点を触ると、アイテム「六一式フィルム×15」を入手
56		㉗	光点を触ると、手帳「紅い表紙の日記　四」を入手
57	座敷のある部屋	㉘	光点を触ると、アイテム「フィルムリール　五」を入手
58		㉙	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
59	玄関	7 9	押入れの扉を触ると、霊019／怨霊「紅い着物の少女」とバトル発生。倒すまで土間、玄関、及び座敷のある部屋から出られない。倒した後、再び押入れに近づくと、霊133／浮遊霊「走り去る少女」出現　※9
60			玄関の扉に近づくとムービー発生。ムービー後、バトルが発生する
61		8	霊004／怨霊「松明を持った村人」、霊005／怨霊「鎌を持った村人」、霊006／怨霊「竿を持った村人」とバトル。全員倒すまで土間、玄関、及び座敷のある部屋から出られない。全員倒すと蒼レンズ「淡」、アイテム「一四式フィルム×25」を入手　※9
62		㉚	㉚の箪笥を開けると、アイテム「鏡石」を入手
63		㉛	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
64	座敷－廊下	10	霊134／浮遊霊「逃げこむ少女」出現
65	上座敷	㉜	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
66		㉝	光点を触ると、手帳「緑の表紙の日記　三」を入手
67		㉞	㉞の襖を覗くと、アイテム「御神水」を入手
68		9	押し入れの扉を調べた後、その場を離れようとすると、霊019／怨霊「紅い着物の少女」とバトル発生。倒すまで上座敷、中座敷、座敷－廊下から出られない。倒すとアイテム「鈴の鍵」、霊石「赤斑点水晶」を入手
69	窓のある納戸	㉟	㉟の箱を開けると、アイテム「万葉丸」を入手
70	双子の間	11	霊135／浮遊霊「ありし日の樹月」、霊136／浮遊霊「ありし日の睦月」、霊137／浮遊霊「ありし日の千歳」出現　※10
71	映写室	12	霊138／浮遊霊「映写室の樹月」、霊139／浮遊霊「映写室の睦月」、霊140／浮遊霊「映写室の千歳」出現

立花家 2階			
72	吹き抜け		アイテム「鈴の鍵」を使って樹月の部屋へ
73	樹月の部屋	㊱	㊱の箱を開けると、手帳「緑の表紙の日記　五」を入手
74		㊲	光点を触ると、手帳「紅い紐の日記　二」を入手
75		㊳	光点を触ると、アイテム「八角菱の鍵」、手帳「紅い紐の日記　一」、霊石「ほたる石」を入手。入手後ムービーが発生し、七ノ刻クリア

※6)黄泉からの腕
階段下にある古井戸から無数の腕が伸びている。撮影するには強化装置「感」の装着が必要だ。

※7)紅レンズ「零」入手
初回プレイの時点では最強の強化レンズ「零」がついに手に入る。この入手直後、一定確率で霊012／怨霊「首が折れた女」が出現するので、もし現れたらさっそく強化レンズ「零」の威力を試してみよう。未強化の状態ですでに強化レンズ「刻」のLv.3強化時と同等の性能を発揮できる。さらに強化すれば頼もしい相棒となることは間違いない。

※8)「御神水」入手
東では貴重な「御神水」を入手できるが、初めて訪れたプレイヤーを驚愕させる恐るべき罠が仕掛けられている。室内に入ると突然、扉が閉ざされ、一時的に閉じ込められてしまうのだ。ここで「何か怪奇現象か？」と射影機を構えると、さっきまで何もなかった壁一面に「タスケテ」の文字が……。初見のプレイヤーを震え上がらせるイベントのひとつなので、心臓の弱い人は要注意。

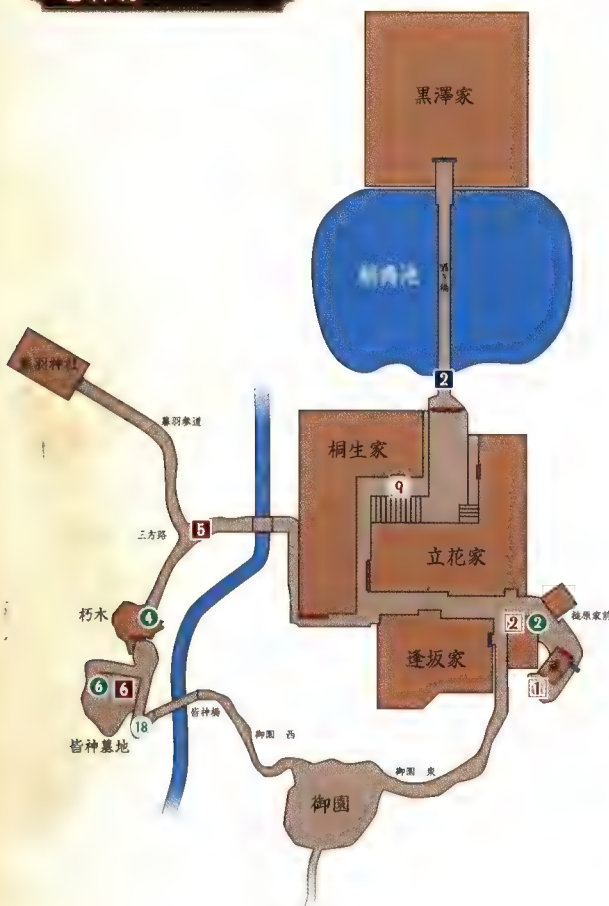
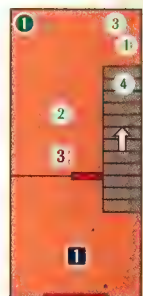
壁一面に殴り書きされた「タスケテ」の文字。さらにヘッドホンで音を聞くと……。

※9)赤い着物の少女
霊019／怨霊「紅い着物の少女」とのバトルでは、叫び後の暗闇状態に注意したい。周囲が真っ暗闇になり、ミニマップ表示も消えるため、自分のいる位置をまったく把握できなくなるのだ。またフィラメントも無効になるため、敵の居場所は目視で確認するしかない。アナログだが、その場でぐるぐる回りながら、周囲の様子に目を光らせておく以外に対処法はないだろう。攻撃力は大したことないが、バトルは3回も続くので油断は禁物である。

※10)在りし日の樹月
双子の間でくつろぐ在りし日の樹月、睦月、千歳の3人の姿が見られる。3人まとめて撮影することもできるので、ぜひ狙ってみよう。

八ノ刻 片割レ月

かたわれつき

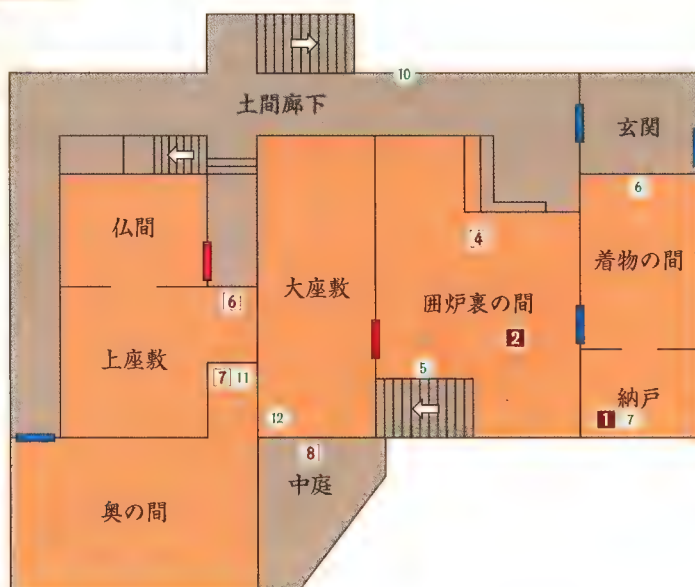
ついに繭との再会を果たした澪。時折、豹変する姉の様子にかすかな不安を感じながらも、樹月の指示に従い、二人いっしょにこの呪われた村から脱出することを決意する。

【皆神村】入手アイテム一覧

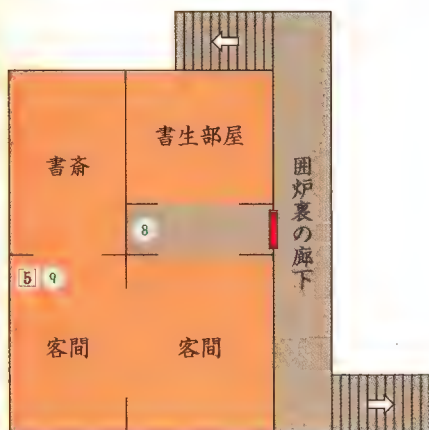
①	蔵	手帳「紅い紐の日記　三」
		手帳「紅い紐の日記　五」
②	蔵	手帳「紅い紐の日記　四」
		霊石「水晶原石」
③	蔵	アイテム「家紋風車(立花)」
④	蔵	アイテム「零式フィルム×2」
⑬	墓羽神社	古書「民俗学者の手記　七」
⑭	墓羽神社	霊石「黄色く光る鉱石」
		アイテム「霊石の欠片(蒼)」
⑮	朽木	古書「民俗学者の手記　十二」
⑯	皆神墓地	アイテム「万葉丸」
⑰	皆神墓地	アイテム「零式フィルム×1」
⑱	御園	アイテム「一四式フィルム×15」
❶	蔵	地図「村全体の地図」
❷	槌原家前	写真「写りこんだ墓」
❹	三方路	写真「写りこんだ祭壇」
❺	墓羽神社	写真「村から逃げる双子」
❻	皆神墓地	写真「墓の後ろの影」
6	皆神墓地	アイテム「家紋風車(槌原)」

【皆神村】出現霊一覧

1	逢坂家前	霊187／地縛霊「蔵の窓に向かう女」
2	槌原家前	霊142／浮遊霊「さまよう人影」
3	蔵	霊143／浮遊霊「囚われた少年」
9	桐生－立花通路	霊151／地縛霊「身をなげる女」
4	墓羽神社	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」
5	三方路	霊010／怨霊「顔を隠した宮司」
6	皆神墓地	霊012／怨霊「首が折れた女」

・逢坂家 1階

・逢坂家 2階

【逢坂家 1階】入手アイテム一覧

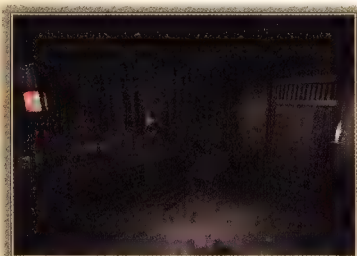
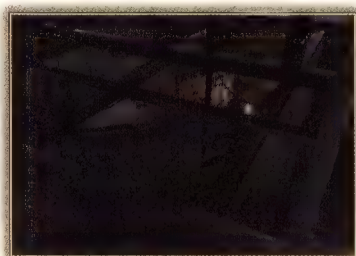
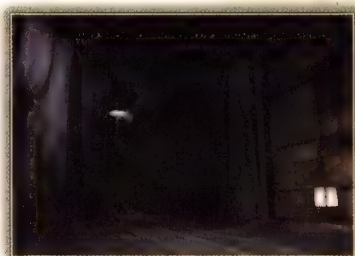
	場所	アイテム
⑤	囲炉裏の間	アイテム「九〇式フィルム×5」
⑥	着物の間	アイテム「一四式フィルム×15」
⑦	納戸	碧レンズ「得」
		アイテム「一四式フィルム×30」
⑩	土間廊下	アイテム「零式フィルム×5」
⑪	奥の間	霊石「あられ石(小)」
⑫	大座敷	アイテム「万葉丸」
2	囲炉裏の間	アイテム「家紋風車(逢坂)」

【逢坂家 1階】出現霊一覧

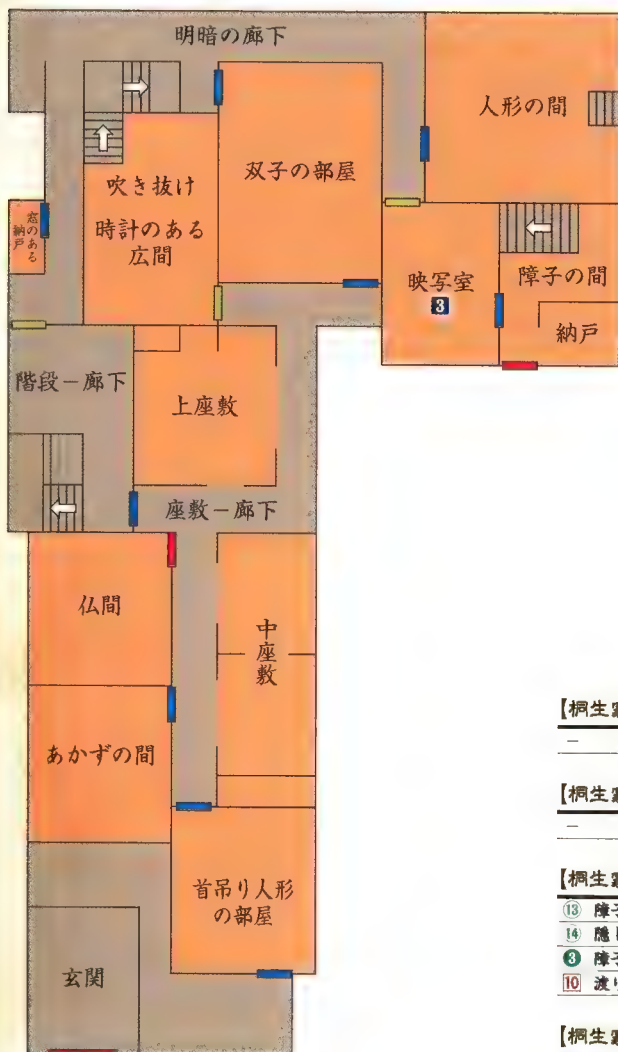
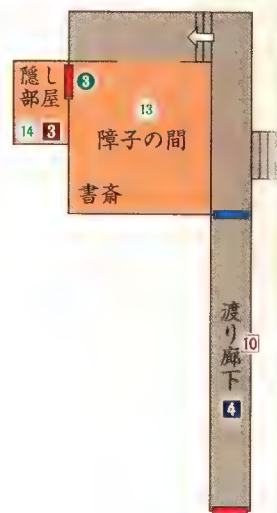
	場所	霊
4	囲炉裏の間	霊144／浮遊霊「走っていく少女」
		霊145／浮遊霊「遊んでいる少年」
		霊146／浮遊霊「逃げていく少年」
6	上座敷	霊148／浮遊霊「床の間に隠れる少年」
7	奥の間	霊149／浮遊霊「縁側に隠れる少年」
8	奥の間	霊150／浮遊霊「格子からの腕」
1	納戸	霊002／怨霊「箱に隠れた女」
2	囲炉裏の間	霊020／怨霊「鬼ごっこをする少女」
		霊021／怨霊「鬼に追われる少年」
		霊022／怨霊「鬼と戯れる少年」

【逢坂家 2階】入手アイテム一覧

	場所	アイテム
8	書生部屋	アイテム「御神水」
9	客間	霊石「ざくろ石」

【逢坂家 2階】出現霊一覧

	場所	霊
5	客間	霊147／浮遊霊「着物の陰に隠れる少女」

↑玄関

↑囲炉裏の間

↑着物の間

桐生家 1階

桐生家 2階

【桐生家 1階】入手アイテム一覧

―	―	―

【桐生家 1階】出現霊一覧

―	―	―

【桐生家 2階】入手アイテム一覧

⑬	障子の間	アイテム「一四式フィルム×15」
⑭	隠し部屋	アイテム「家紋風車(桐生)」
❸	障子の間	写真「壁に消える少女」
10	渡り廊下	霊石「金緑石」

【桐生家 2階】出現霊一覧

10	渡り廊下	霊152／浮遊霊「落ちた女」
3	隠し部屋	霊014／怨霊「双子少女の霊」
		霊015／怨霊「双子少女の人形」

強化パーツで射影機をパワーアップ！ ②

P.88に引き続き、強化レンズと強化装置の効果や入手先を一覧で紹介する。ここでの注目は最強の強化パーツである強化装置「祭」だ。入手は極めて困難だが、これさえあればラスボス「血塗れの着物の女」はもちろん、非常に手強い鬼ごっこの子供たちも難なく撃退できる。最高難度のナイトメア対策として手に入れておきたい逸品である。

蒼レンズ、強化装置一覧

名称	効果	入手条件
蒼レンズ「圧」	怨霊を強制ヒットバックさせる	二ノ刻／開始時
蒼レンズ「遅」	怨霊の動きを一定時間遅くする	三ノ刻／黒澤家　血塗れの部屋
蒼レンズ「撃」	怨霊の闇帰りを一定時間防ぐ	五ノ刻／逢坂家　奥の間
蒼レンズ「淡」	怨霊の攻撃力を一定時間低下させる	七ノ刻／立花家　玄関(村人の怨霊3体を倒す)
強化装置「避」	怨霊の攻撃を回避可能になる	二ノ刻／皆神村　槌原家前
強化装置「感」	見えなかった霊が見えるようになる	ゲームクリア(夜店にて8000で購入)
強化装置「無」	撮影してもフィルムを消費しなくなる	ナイトメアクリア(夜店にて100000で購入)
強化装置「祭」	常時、チャージ最大＆FFが発動。霊子も消費しない	霊リストコンプリート(夜店にて200000で購入)

八ノ刻　攻略フローチャート

皆神村			
1	逢坂家前	[1]	フィラメント反応を撮影すると、霊187／地縛霊「蔵の窓に向かう女」出現　※1
2	槌原家前	[2]	霊142／浮遊霊「さまよう人影」出現(フィラメント反応なし)
3		■1	【分岐フラグ1】繭がいっしょにいる状態で「八角菱の鍵」を使って蔵の扉を開けるとムービー発生　※2
4	蔵	[3]	霊143／浮遊霊「囚われた少年」出現
5		①	①の箱を触ると、手帳「紅い紐の日記　三」、手帳「紅い紐の日記　五」を入手
6		②	光点を触ると、手帳「紅い紐の日記四」、霊石「水晶原石」を入手
7		③	③の箪笥を開けると、アイテム「家紋風車(立花)」を入手
8		❶	北西の角にあらわれた"もや"を撮影すると、地図「村全体の地図」を入手
9		④	階段上にある光点を触ると、アイテム「零式フィルム×2」を入手
10	槌原家前	❷	槌原家内に現れた"もや"を撮影すると、写真「写りこんだ墓」を入手

逢坂家1階			
11	囲炉裏の間	[4]	囲炉裏の間へ入ると、霊144／浮遊霊「走っていく少女」、霊145／浮遊霊「遊んでいる少年」、霊146／浮遊霊「逃げていく少年」が出現
12		⑤	⑤の衝立を覗くと、アイテム「九〇式フィルム×5」を入手
13	着物の間	⑥	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×15」を入手
14	納戸	■1	箱を調べるとムービーが発生。ムービー後、霊002／怨霊「箱に隠れた女」とバトルになる。倒すまで納戸と着物の間から出られない。倒すと⑦が出現
15		⑦	光点を触ると、碧レンズ「得」、アイテム「一四式フィルム×30」を入手　※3

逢坂家2階			
16	書生部屋	⑧	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
17	客間	[5]	霊147／浮遊霊「着物の陰に隠れる少女」出現。消えた後に⑨が出現
18		⑨	光点を触ると、霊石「ざくろ石」を入手

逢坂家1階			
19	土間廊下	⑩	⑩の物入れを覗くと、アイテム「零式フィルム×5」を入手
20	上座敷	[6]	霊148／浮遊霊「床の間に隠れる少年」出現
21	奥の間	[7]	霊149／浮遊霊「縁側に隠れる少年」出現。消えた後に⑪が出現
22		⑪	光点を触ると、霊石「あられ石(小)」を入手
23		[8]	霊150／浮遊霊「格子からの腕」出現
24	囲炉裏の間	■2	霊147～149をすべて出現させていると、霊020／怨霊「鬼ごっこをする少女」、霊021／怨霊「鬼に追われる少年」、霊022／怨霊「鬼と戯れる少年」とバトル発生。すべて倒すまで一階、二階の囲炉裏の間と土間廊下から外に出られない。すべて倒すとアイテム「家紋風車(逢坂)」を入手
25	土間廊下	⑫	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手

皆神村			
26	桐生－立花通路	[9]	フィラメント反応を撮影すると、霊151／地縛霊「身をなげる女」出現
27	囁き橋	■2	【分岐フラグ2】繭が一緒にいる状態で囁き橋に差し掛かるとムービー発生　※4

桐生家1階			
28	映写室	■3	【分岐フラグ3】繭が一緒にいる状態で映写室に入るとムービー発生　※5

桐生家2階			
29	渡り廊下	■4	【分岐フラグ4】繭が一緒にいる状態で立花家に通じる扉を調べた後、桐生家側へ戻ろうとするとムービー発生　※6
30	障子の間	⑬	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×15」を入手
31		❸	部屋の隅の壁に現れた"もや"を撮影し、写真「壁に消える少女」を入手。これにより隠し部屋へ入れるようになる
32	隠し部屋	⑭	光点を触ると、アイテム「家紋風車(桐生)」を入手
33		■3	⑭入手後、隠し部屋の扉を開けようとするとムービー発生。ムービー後、霊014／怨霊「双子少女の霊」、霊015／怨霊「双子少女の人形」とバトルになる。倒すまで1階及び2階障子の間から出られない

※1)蔵の窓に向かう女
強化装置「感」装着時のみ撮影可能。逢坂家前から槌原家裏の森のほうを見るとフィラメント反応があり、そこを撮影すると、霊187／地縛霊「蔵の窓に向かう女」が撮れる。

蔵に囚われた樹月の様子を見に来た紗重であろうか。しかし樹月の姿は見えない。

※2)繭といっしょに蔵へ
エンディングの分岐を決める要素のひとつ。繭は蔵の中で首を吊っていた樹月の幻影を見て絶望する。

※3)碧レンズ「得」入手
装着して使用すると一定時間、撮影時に得られるポイントが増加するユニークなレンズ。Lv.3まで強化すれば、通常時の1.4倍のポイントが得られるようになる。ただし霊子を消費するので乱用は控えたい。

※4)繭といっしょに囁き橋へ
エンディングの分岐を決める要素のひとつ。昔、朋鳴池で遊んだ思い出を語り出す繭。しかしそんな記憶のない澪は戸惑いながらも黙って繭を抱きしめる。

繭が語る思い出は紗重のものなのか。澪は姉の肩を抱き、その存在を繋ぎ止めようとする。

※5)繭といっしょに映写室へ
エンディングの分岐を決める要素のひとつ。映写室に入ると村の祭りの映像が流れる。澪は「またふたりでいっしょに行こう」と繭を励ます。

暮羽祭りの映像にふたりの表情が明るくなる。ゲーム中でも貴重な笑顔が見られるシーンだ。

※6)繭といっしょに渡り廊下へ
エンディングの分岐を決める要素のひとつ。渡り廊下の途中で繭は身を投げようとする。異変に気づいた澪は慌てて繭の体を抱き止める。

No.	場所		内容
皆神村			
34	三方路	❹	朽木への入り口に現れた“もや”を撮影し、写真「写りこんだ祭壇」を入手
35	暮羽神社	❺	祭壇に現れた“もや”を撮影し、写真「村から逃げる双子」を入手。これにより朽木へ入れるようになる
36		⑮	光点を触ると、古書「民俗学者の手記　七」を入手
37		4	祭壇の裏に行くと、霊010／怨霊「顔を隠した宮司」とバトル(逃走可能)。倒すと⑯出現
38		⑯	光点を触ると、霊石「黄色く光る鉱石」、アイテム「霊石の欠片（蒼）」を入手
39	三方路	5	暮羽参道から降りてくると、霊010／怨霊「顔を隠した宮司」とバトル(逃走可能)
40	朽木		朽木に入るとムービー発生。ムービー後、澪ひとりで行動することになる
41		⑰	光点を触ると、古書「民俗学者の手記　十二」を入手
42			眠っている繭を調べるとムービー発生
43			祠を調べて皆神墓地へ
44	皆神墓地	❻6	槌原家の墓に現れた“もや”を撮影すると、写真「墓の後ろの影」を入手。撮影後、霊012／怨霊「首が折れた女」とバトルになる。倒すまで皆神墓地から出られない。倒すとアイテム「家紋風車(槌原)」を入手
45		⑱	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
46		⑲	光点を触ると、アイテム「零式フィルム×1」を入手
47	御園	⑳	光点を触ると、アイテム「一四式フィルム×15」を入手
桐生家2階			
48	渡り廊下	10	廊下中央東側の手すりを調べて、階下を覗くと霊152／浮遊霊「落ちた女」出現。撮影後、霊石「金緑石」を入手　※7
皆神村			
49	朽木		祠を調べて風車パズルを解く。正解するとムービー発生。ムービー後、繭に近づくと八ノ刻クリア　※8

※7)落ちた女

霊152／浮遊霊「落ちた女」が出現するのはチャートNo.38以降、澪が単独行動になってから。撮影後、一定確率でこの「落ちた女」の怨霊である「首が折れた女」とのバトルが発生することもある。

※8)家紋風車パズル

集めた4つの家紋風車を祠にセットしてパズルを解くと、暮羽神社内の深道に通じる扉が開く仕組み。要領としては、五ノ刻でやった「風車パズル」と同じだ。解法はいくつかあるが、正解例として右上2回、右下3回、左上1回を挙げておく。

初期状態の家紋風車。ここからきっかり6手で正解を導き出せればパズルが解ける。

⬆囲炉裏の間

⬆囁き橋

⬆暮羽神社

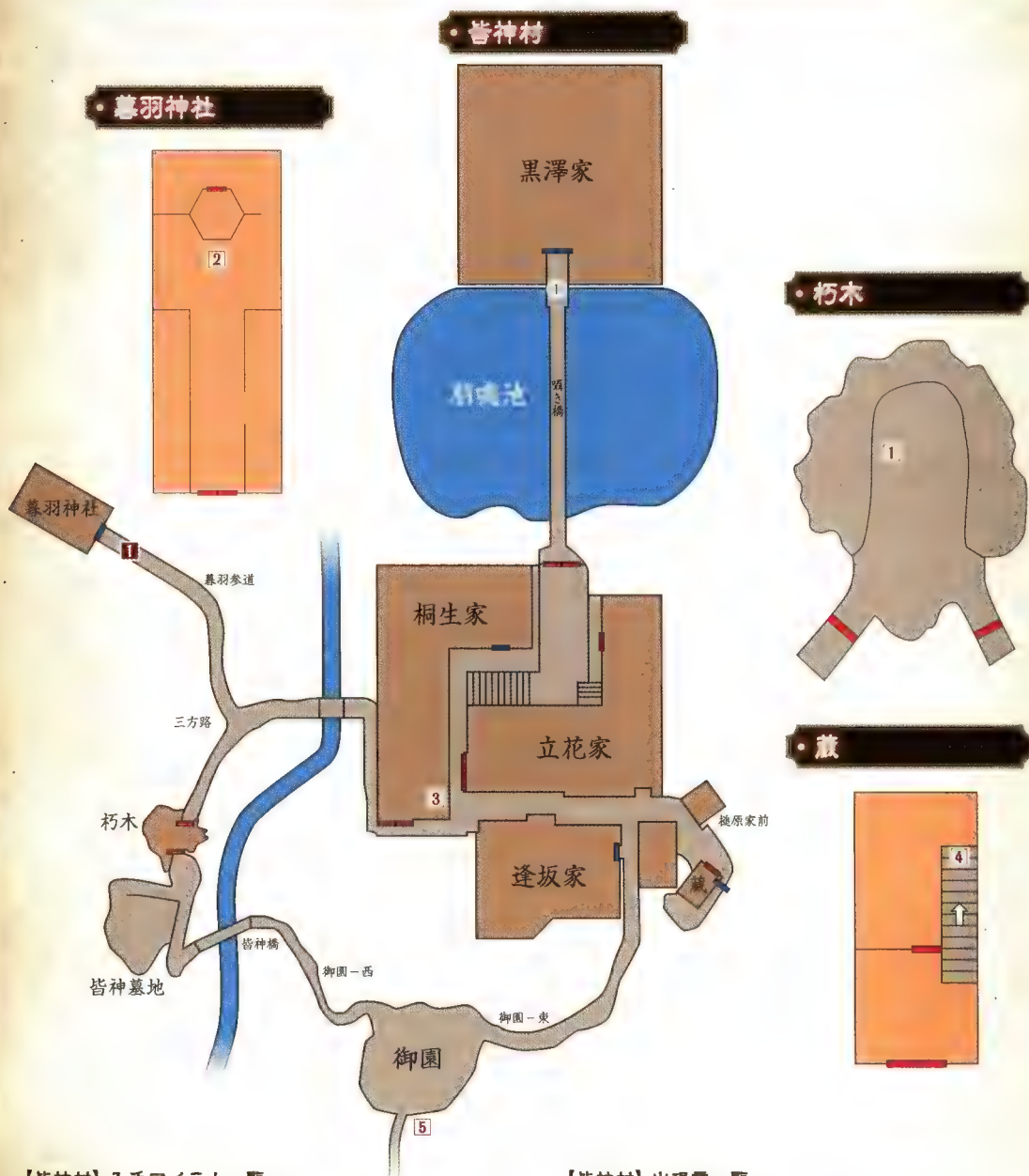
2Pコントローラに隠された秘密のメッセージ

家にWiiリモコンがふたつある人はすでにご存知かもしれないが、ゲーム中に2P側のリモコンが認識されると、その瞬間スピーカーから繭の音声が再生されるのだ。しかも電源自動OFFによるリンク切れ時にも別のメッセージが用意されているうえ、刻が変わるごとにその内容が毎回変化していくという凝りようである。Wiiリモコンがひとつしかないプレイヤーのために、以下にその一覧を掲載するが、ふたつあるプレイヤーはぜひ自分で確かめてみてほしい。

2Pコントローラ接続／切断隠しメッセージ

時期	接続時	切断時
一ノ刻	澪…手に触れて…	手を…放さないで…
二ノ刻	怖い……一人は嫌だよ…	澪と離れたくない
三ノ刻	帰ってきた…	怖い……一人は嫌だよ…
四ノ刻	逃げられないよ	私が…怖いの？
五ノ刻	行かないで…もう、置いていかないで…	さよなら
六ノ刻	これで…繋がった…	きっと来てくれる…
七ノ刻	こんどは…逃がさない…	待ってる…ここで…
八ノ刻	ずっと一緒に…ずっと…	私を置いていこうと思ったんでしょう？
終ノ刻	来て…怖がらないで…	また…一人で逃げるの…？
零ノ刻	本当は私が怖かったんでしょう？…だから…置いていった…私も怖かったんだよ…あの時…澪と…離れることが…怖くて…	ずっとずっと待ってた…

終ノ刻 紅い蝶（あかいちょう）／零ノ刻 虚（うつろ）

あと少しで村から出られるというところで、儀式を望む亡者たちに再び連れ去られてしまった繭。"大償"と呼ばれる未曾有の災厄が間近に迫る中、澪の下す決断とは……。

【皆神村】入手アイテム一覧

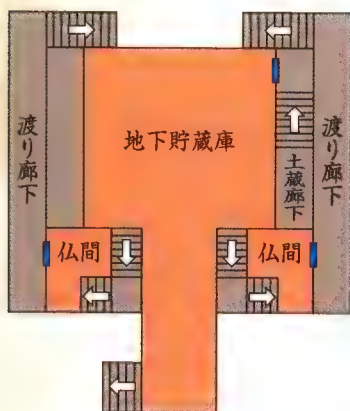
① 囁き橋	手帳「蝶が描かれた日記　五」

【皆神村】出現霊一覧

1 朽木	霊155／浮遊霊「墓に立つ兄」
	霊156／浮遊霊「墓に立つ妹」
2 暮羽神社	霊153／浮遊霊「双子巫女　暮羽」
3 桐生家前	霊154／地縛霊「娘に殺された男」
4 蔵	霊157／地縛霊「閉じ込められた少女」
5 御園	霊158／地縛霊「黒澤八重」
1 暮羽参道	霊004／怨霊「松明を持った村人」
	霊005／怨霊「鎌を持った村人」
	霊006／怨霊「竿を持った村人」

黒澤家 1階／南側

渡り廊下
坪庭階段
納戸
大広間
明暗の間
物置き部屋
仏間
土蔵廊下
土縁廊下
玄関
布の廊下
地下貯蔵庫
血塗れの部屋
土蔵
境内
座敷牢

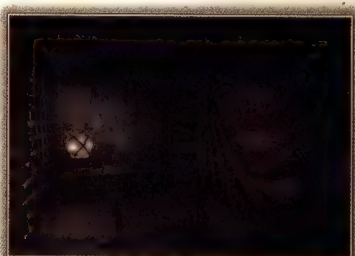
黒澤家 地下

【黒澤家 1階／南側】入手アイテム一覧

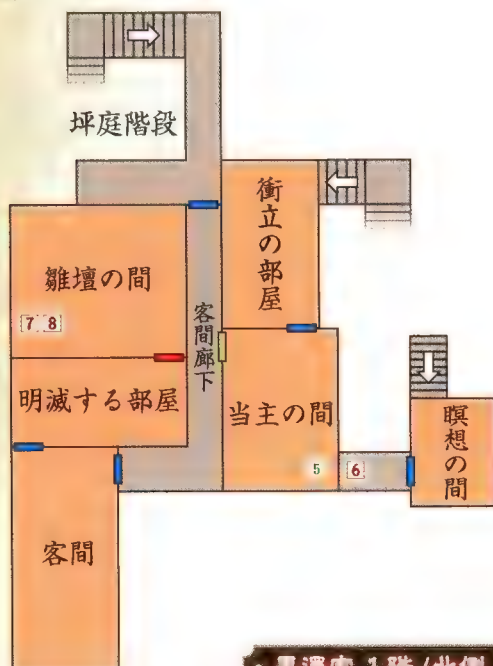
②	境内	アイテム「万葉丸」
③	玄関	アイテム「御神水」
④	物置き部屋	アイテム「一四式フィルム×30」
⑥	納戸	アイテム「霊石の欠片(紅)」
⑦	座敷牢	古書「民俗学者の手記　十一」
		霊石「天藍石」
⑧	仏間	手帳「蝶が描かれた日記　六」

【黒澤家 1階／南側】出現霊一覧

9	大広間	霊159／地縛霊「オオツグナイ」
10	座敷牢	霊167／浮遊霊「牢に囚われた男」
11	座敷牢	霊163／浮遊霊「密談する八重」
		霊164／浮遊霊「密談する紗重」
12	仏間	霊188／地縛霊「黒澤良寛」
2	大広間	霊008／怨霊「楔に殺された男」×2
		霊009／怨霊「楔に殺された女」×2
3	明暗の間	霊002／怨霊「箱に隠れた女」

↑蔵

↑三方路

↑座敷牢

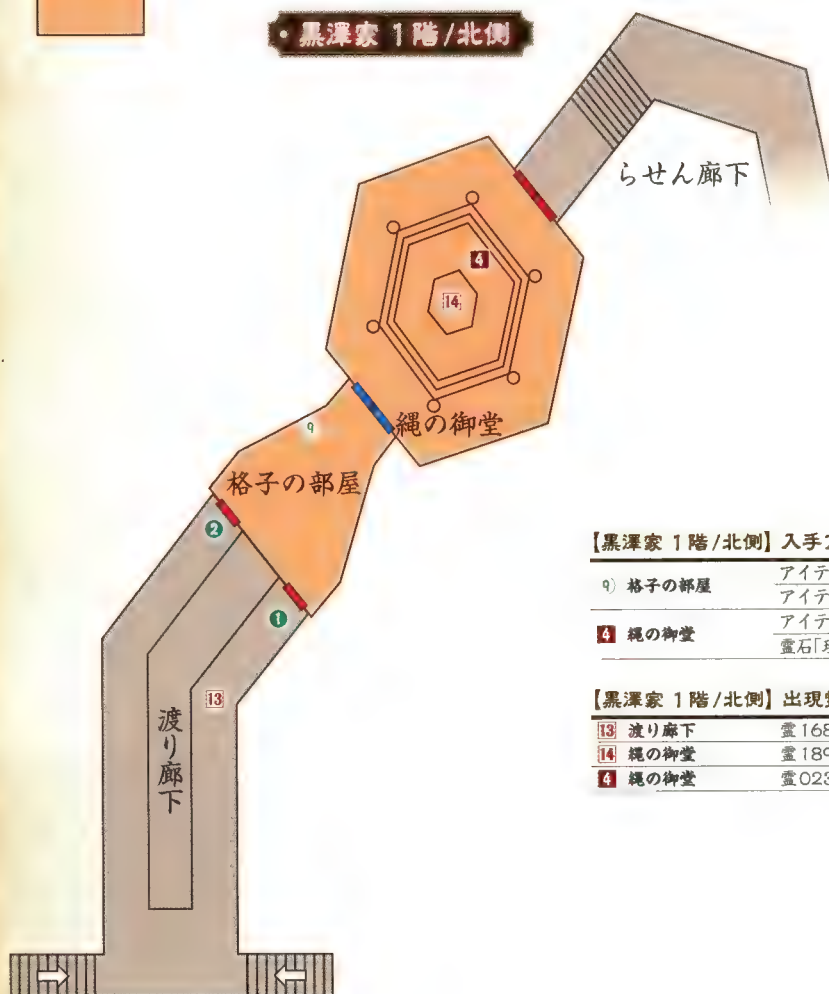
黒澤家 2階

【黒澤家 2階】入手アイテム一覧

⑤	当主の間	霊石「珪孔雀石」

【黒澤家 2階】出現霊一覧

6	当主の間	霊165／浮遊霊「抱きしめ合う八重」
		霊166／浮遊霊「抱きしめ合う紗重」
7	雛壇の間	霊160／浮遊霊「寄り添う八重」
		霊161／浮遊霊「寄り添う紗重」
8	雛壇の間	霊162／地縛霊「黒澤紗重」

黒澤家 1階/北側

らせん廊下
4
14
縄の御堂
9
格子の部屋
2
1
13
渡り廊下

【黒澤家 1階/北側】入手アイテム一覧

9)	格子の部屋	アイテム「六一式フィルム×15」
		アイテム「霊石の欠片(紅)」
4	縄の御堂	アイテム「祭主の鍵」
		霊石「珪孔雀石」

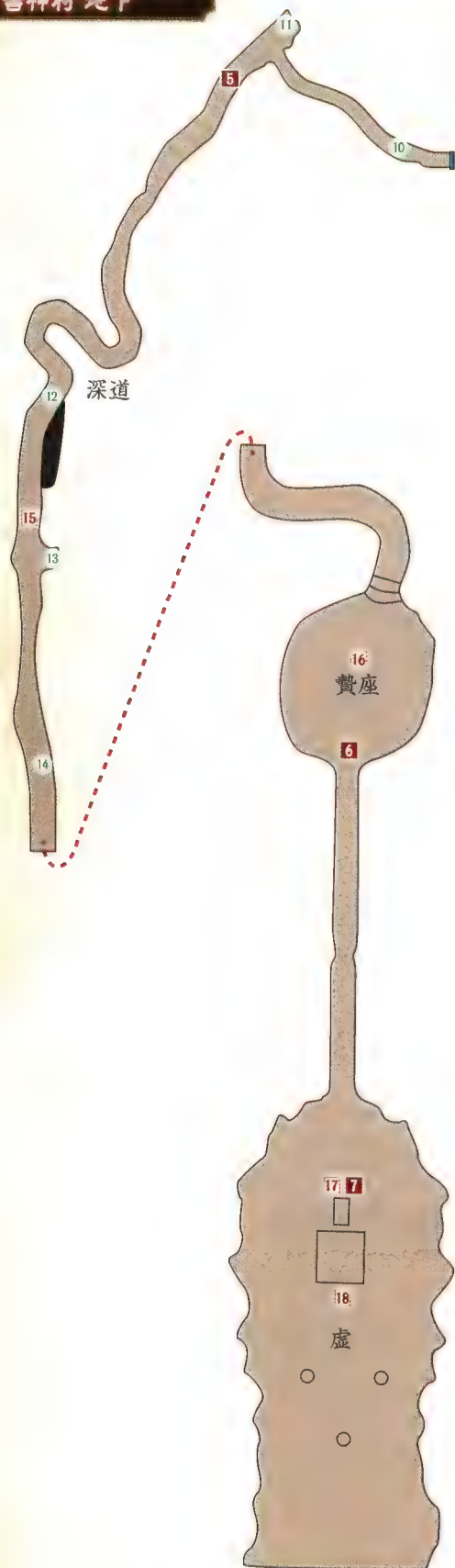
【黒澤家 1階/北側】出現霊一覧

13	渡り廊下	霊168／浮遊霊「白い着物の巫女」
14	縄の御堂	霊189／地縛霊「真壁清次郎」
4	縄の御堂	霊023／怨霊「黒澤家当主」

皆神村 地下

深道

贄座

虚

⬆当主の間

⬆贄座

【終ノ刻：皆神村 地下】入手アイテム一覧

No.	場所	内容
10	深道	霊石「ほたる石」
11	深道	アイテム「御神水」
12	深道	アイテム「九〇式フィルム×10」
13	深道	アイテム「九〇式フィルム×10」
14	深道	アイテム「零式フィルム×5」
6	贄座	スクラップ「遺された書簡」

【終ノ刻：皆神村 地下】出現霊一覧

No.	場所	内容
15	深道	霊169／地縛霊「楔になり損ねた者」
16	贄座	霊170／浮遊霊「儀式を続ける姉」
		霊171／浮遊霊「儀式を続ける妹」
6	贄座	霊024／怨霊「縄の男」
17	虚	霊172／浮遊霊「虚ろに立つ繭」

【零ノ刻：皆神村 地下】入手アイテム一覧

No.	場所	内容
－	－	－

【零ノ刻：皆神村 地下】出現霊一覧

No.	場所	内容
17	虚	霊172／浮遊霊「虚ろに立つ繭」
7	虚	霊025／怨霊「血塗れの着物の女」
18	虚	霊190／地縛霊「闇へ落ちた人々」

終ノ刻～零ノ刻　攻略フローチャート

No.	場所	マーク	内容
終ノ刻：皆神村			
1	朽木	[1]	霊155／浮遊霊「墓に立つ兄」、霊156／浮遊霊「墓に立つ妹」出現　※1
2	三方路		暮羽参道の鳥居へ近づくとムービーが発生。ムービー後は澪ひとりになり、自動的に暮羽参道へ移動。続けてバトル発生
3	暮羽参道	■1	霊004／怨霊「松明を持った村人」、霊005／怨霊「鎌を持った村人」、霊006／怨霊「竿を持った村人」とバトル（逃走可能）
4	暮羽神社	[2]	霊153／浮遊霊「双子巫女　暮羽」出現
5			祭壇の奥へ行くと「ひとりで逃げるか」を選択肢で問われる。「はい」を2回選ぶ→**「マヨイガ」エンディングへ**
6	暮羽参道		暮羽参道の鳥居へ近づくと、操作キャラクターが繭にチェンジ。
7	囁き橋		黒澤家へ通じる門を開けると操作キャラクターが澪にチェンジ。繭を追って囁き橋へ
8	桐生家前	[3]	格子窓を覗いたあとにフィラメント反応を撮影すると、霊154／地縛霊「娘に殺された男」出現
9	蔵	[4]	階段上のフィラメント反応を撮影すると、霊157／地縛霊「閉じ込められた少女」出現
10	御園	[5]	フィラメント反応を撮影すると、霊158／地縛霊「黒澤八重」出現
11	囁き橋		囁き橋に差し掛かるとムービー発生。ムービー後、黒澤家へ　※2
12		①	光点を触ると、手帳「蝶が描かれた日記　五」を入手
終ノ刻：黒澤家 1階／南側			
13	境内	②	光点を触ると、アイテム「万葉丸」を入手
14	玄関	③	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
15	物置小屋	④	④の箱を開けると、アイテム「一四式フィルム×30」を入手
終ノ刻：黒澤家 2階			
16	当主の間	⑤	光点を触ると、霊石「珪孔雀石」を入手
17		[6]	霊165／浮遊霊「抱きしめ合う八重」、霊166／浮遊霊「抱きしめ合う紗重」出現　※3
18	雛壇の間	[7]	霊160／浮遊霊「寄り添う八重」、霊161／浮遊霊「寄り添う紗重」出現　※3
19		[8]	[7]が消えた後にフィラメント反応を撮影すると、霊162／地縛霊「黒澤紗重」出現
終ノ刻：黒澤家 1階／南側			
20	大広間	■2	大広間に入ると霊008／怨霊「楔に殺された男」2体、霊009／怨霊「楔に殺された女」2体とバトル発生（逃走可能）
21		[9]	フィラメント反応を撮影すると、霊159／地縛霊「オオツグナイ」出現
22	納戸	⑥	光点を触ると、アイテム「霊石の欠片（紅）」を入手
23	明暗の間	■3	箱に近づくと、霊002／怨霊「箱に隠れた女」とバトル発生（逃走可能）
24	座敷牢	[10]	霊167／浮遊霊「牢に囚われた男」出現
25		⑦	光点を触ると、古書「民俗学者の手記　十一」、霊石「天藍石」を入手
26		[11]	霊163　浮遊霊「密談する八重」、霊164／浮遊霊「密談する紗重」出現　※3
27	布の廊下		仏間に通じる扉を開けると、操作キャラクターが繭にチェンジ　※4
終ノ刻：黒澤家 1階／北側			
28	渡り廊下	❶	蝶に従い、❶の仕掛けを踏むと、操作キャラクターが澪にチェンジ
終ノ刻：黒澤家 1階／南側			
29	仏間	[12]	フィラメント反応を撮影すると、霊188／地縛霊「黒澤良寛」出現　※4、5
30		⑧	光点を触ると、手帳「蝶が描かれた日記　六」を入手
終ノ刻：黒澤家 1階／北側			
31	渡り廊下	[13]	霊168／浮遊霊「白い着物の巫女」出現
32		❷	❷の仕掛けを踏むと自動的に格子の部屋へ移動　※6
33	格子の部屋	⑨	光点を触ると、アイテム「六一式フィルム×15」、アイテム「霊石の欠片（紅）」を入手
34	縄の御堂	■4	縄の御堂に入るとムービー発生。ムービー後、霊023／怨霊「黒澤家当主」とバトルになる。倒すまで縄の御堂から出られない。倒すとアイテム「祭主の鍵」、霊石「珪孔雀石」を入手
35		[14]	霊023／怨霊「黒澤家当主」を倒した後に、フィラメント反応を撮影すると、霊189／地縛霊「真壁清次郎」出現　※5
36			「祭主の鍵」を使って、深道へ

※1）墓に立つ兄と妹
朽木の中に、霊155／浮遊霊「墓に立つ兄」、霊156／浮遊霊「墓に立つ妹」の2体が出現。2体まとめて撮影も可能だが、出現時間が長めなので個別に撮影してもいい。

※2）ムービー後、黒澤家へ
黒澤家に入ってしまうと、再び皆神村へは戻れなくなる。皆神村や他の屋敷でやり残したことがないか、改めて確認して、問題がなければ入ろう。

※3）八重と紗重
当主の間に入り、左手奥側にある格子の向こうに、霊165／浮遊霊「抱きしめ合う八重」と霊166／浮遊霊「抱きしめ合う紗重」が出現する。2体が密着しているので、1枚でまとめて撮影が可能だ。このほかにもチャートNo.18、26で八重と紗重の2ショット写真が撮れる。

大償の引き金となってしまった八重と紗重の姉妹。悲劇が起きるまでの過程が垣間見える。

※4）仏間の扉を開けると……
布の廊下から仏間に通じる扉を開けると、物語はいよいよクライマックスへ向け、一気に動き出す。もう後戻りはできないので、覚悟を決めてから仏間に入ること。

※5）黒澤良寛と真壁清次郎
霊188／地縛霊「黒澤良寛」を撮影するには、強化装置「感」を装着しておく必要がある。縄の御堂の霊189／地縛霊「真壁清次郎」も同様だ。

※6）自動的に格子の部屋へ
仏間と同様、格子の部屋も入ってしまうと後戻りできない。セーブをして、射影機のセッティングを確認したら、「黒澤家当主」が待つ縄の御堂へと進もう。

反対の廊下にあるもうひとつの仕掛けは、紗重が踏んでくれる。八重の帰りを待っていたのだ。

終ノ刻：皆神村 地下

No.	場所		内容
37	深道	⑩	光点を触ると、霊石「ほたる石」を入手　※7
38	深道	⑪	光点を触ると、アイテム「御神水」を入手
39	深道	5	霊011／怨霊「忌人」6体とバトル(逃走可能)
40	深道	⑫	光点を触ると、アイテム「九〇式フィルム×10」を入手
41	深道	⑬	光点を触ると、アイテム「九〇式フィルム×10」を入手
42	深道	⑭	⑭の壁の穴を調べて覗くと、アイテム「零式フィルム×5」を入手。入手後、15にフィラメント反応が出現
43	深道	15	フィラメント反応を撮影すると、霊169／地縛霊「楔になり損ねた者」出現
44	贄座	16	贄座に入ると、霊170／浮遊霊「儀式を続ける姉」、霊171／浮遊霊「儀式を続ける妹」出現。左側の姉を撮影するとムービー発生。ムービー後、南側の階段から虚へ　※3
45	贄座	6	階段の途中でムービー発生。ムービー後、霊024／怨霊「縄の男」とバトルになる。倒すまで贄座から出られない。倒すとスクラップ「遺された書簡」を入手　※8
46	贄座		以下の条件に従って分岐が発生する。 ①【分岐フラグ1～4】をすべて発生させた →「縄の男」を5分未満で倒した：虚へ続く階段を降りると終ノ刻クリア →「縄の男」を5分以上かかって倒した：**「陰祭」エンディングへ** ②【分岐フラグ1～4】をひとつでも見逃した →「縄の男」を1分以上かかって倒した：階段を降りて虚(チャートNo.47)へ →「縄の男」を1分以内に倒した：虚へ続く階段を降りる途中で**「約束」エンディングへ**
47	虚	17	虚の入り口に入ると霊172／浮遊霊「虚ろに立つ繭」出現。撮影後、**「紅い蝶」エンディングへ**

零ノ刻：皆神村 地下

No.	場所		内容
48	虚	17	霊172／浮遊霊「虚ろに立つ繭」出現
49	虚		鳥居をくぐるとムービー発生。ムービー後、繭に近づくとバトルに　※9
50	虚	7	繭を倒すと霊025／怨霊「血塗れの着物の女」とバトル。以下の条件に従って分岐が発生する。 ①闇帰り後にFFでトドメを刺し、動きが止まったところをさらに撮影して虚へ落とす：**「虚」エンディングへ** ②上記以外の状態、方法で倒した：**「凍蝶」エンディングへ**　※10
51	虚	18	バトル中にフィラメント反応を撮影すると、霊190／地縛霊「闇へ落ちた人々」出現

※7)「ほたる石」入手
深道に下りるとすぐに霊石「ほたる石」が手に入る。紗重の想いが込められた最後の霊石なので、贄座に着くまえに聞いておくべきだろう。

※8)縄の男とバトル
八ノ刻で【分岐フラグ】と表記されたイベントを4つすべて見ていない場合は、この霊024／怨霊「縄の男」とのバトルが最後の戦いとなる。三ノ刻での初遭遇時のように、射影機が効かないということはないが、その強さはこれまでの怨霊の比ではない。一撃が即死級のダメージになることもあるので、攻撃を受けたら体力ゲージが尽きるまえにメニューを開いて回復すること。体力ゲージ減少中でもメニューさえ開ければこっちのものだ。

※9)繭とバトル
繭に近づくと、突然襲い掛かってくるので、触れられるまえに撮影して突進を止めよう。なお、この繭に触れられるとその場でゲームオーバーとなる。

※10)血塗れの着物の女とバトル
七ノ刻で追ってくる紗重同様、ここでも攻撃されると即死。「鏡石」も効果がないので、攻撃よりも回避重視で臨もう。攻撃を3回避けると、無防備になるのでこのタイミングで反撃に転じよう。なお、「血塗れの着物の女」を2分以内に倒すと闇帰りするので、「虚」エンドを目指すならば覚えておくといい。

『零～紅い蝶～』制作秘話 ほんとうにあった怖い話 その弐

二ノ刻『笑う女』

あれは、外部の会社で10人くらいのスタッフとムービーのチェックをしていたときだった。
大広間で紗重が笑うムービーだったのだが、まだ仮作成の段階で、音もろくに入っていない状態だった。
カット割りのタイミングや、カメラの画角を細かく指示するために紗重が笑っているところ辺りを何度も再生していると、私の後ろで急に女の爆笑が響き渡った。
その声質は紗重よりも少し若いのだが、可笑しくてたまらないといった紗重と同じ演技の笑いだった。
サラウンドでもないのに、そんなところから声がしたので、チェックの声が止まってしまう。
「……今、笑い声、しましたよね……？」
私がおずおずと尋ねると、スタッフの人たちは、ぽかんとした顔で答えはじめた。
「私には聞こえませんでしたが」
「え……ええ、まあ。テレビのほうから」
「あれ、外からじゃないですか？」
と、みんなバラバラなことを言っている。

「では、聞いた人は聞こえた方向を指差してみてください」

全員にいっせいに指差してもらうと、声の発生源が判明。
笑い声はどうやら私の右肩あたりからしていたようだった。

つまり、話を総合すると私の後ろに立っていた見えない人が、急に笑い始めたという状況だったという……。

スタッフの人も
「こんなことは初めてですけど、あるんですねぇ」
と不思議がっていた。

(後日談)
この事件のしばらく後、任天堂さんとテレビ会議を開いているときのこと。
会議中に窓の方から狂ったような笑い声がして、一時会議が中断する。
笑い方が、前に聞いたあの声に近い。

テレビの向こうでは「もしかして外を通りかかった人が笑ったのでは」と言っていたが、その会議室は6階だった。

エピローグ

全エンディング解説

新たなエンディングが加わり、全6通りの結末が用意された「眞紅の蝶」。それらすべてをディレクター柴田氏が自ら書き下ろしたストーリーと解説で振り返ってみたい。

エンディング全般について

今回「凍蝶エンディング」と「陰祭エンディング」という二つのエンディングを追加しましたが、いろんな可能性がある中で、この2つを入れ込んだことには紆余曲折がありました。

蝶の意味がわかる「蝶エンディング」があり、繭と紗重の声を聞きながら紗重と戦い、見てはいけないものを見てしまう「虚エンディング」があり、二人が生き延びながら手を取り合う「約束エンディング」がある中で、一体どのようなものを追加すべきなのか、答えは簡単ではありませんでした。

一晩で見た夢から生まれた紅い蝶の世界ですが、作りながらその夢を解釈していたようにも感じます。

そして、ゲームをプレイしたユーザーも、いくつもの解釈やサブストーリー、派生したイメージのイラスト、そして「正しいエンディング」を思い描いたと思います。

その深さや熱量は大変なもので、私が自分自身の夢について解釈したものやビジョンを超えていたものもありました。

そこで、眞紅の蝶で追加するエンディングは、紅い蝶のエンディングはそのまま残し、本人による二次創作とも言うべきものを入れ込むというのがもっとも正しいスタンスではないか、と思いました。

自分が作ったゲームの散らばったイメージや矛盾を収束させるものでもなく、ユーザーが夢想した美しいビジョンに「違う」というカウンターを当てるのでもなく、あの世界をより膨らませるものにしたい、という願いとともに作ったエンディングです。

「マヨイガ」エンド

■マヨイガ　ストーリー

朽木の仕掛けを動かし、暮羽神社の祭壇の裏にある古い深道への扉を開けた澪。
深道からの空気が流れ込み、風車が一斉に回り始めた。

「ごめん…約束、守れないよ…」
澪は、一度村の方を振り返り、振り切るように深道への階段へと足を進める。

胎内めぐりのように細く暗い道を、必死に走る澪。
「マタ、ワタシヲオイテイクノ?」
背後からの声に、ふと立ち止まる。

その声は、歪んだようなくぐもった声だった。
背後に意識を向けると、足音が迫ってきているのがわかる。
その足音は、足の悪そうな不規則なものだった。
おねえちゃんが、私を追って…?
振り返ろうとする澪の耳元に囁きが聞こえた。
「ふりかえっちゃだめだ」
樹月の声は、真摯な響きがあり、澪は思わず動きを止めた。
「澪、約束したよね…いつも一緒だって」
確かに繭の声だ!
振り返る澪。その眼前に、紗重が迫っていた。
澪の意識はそこで途切れた。

思い出の澤で、一人目覚める澪。
辺りには、夏の日盛りの陽がけだるく降り注いでいる。
「おねえちゃん…?」

繭の姿はどこにもなかった。背中に感じていた繭のぬくもりは、もうない。
いつの間に眠ってしまったのだろう。幼い日の痛ましい出来事を思い出しているうちに、心がどこかに行ってしまった。
繭がいなくなってしまったことにも気づかなかった。

あの村のことは夢だったのか、それとも…

「おねえちゃん! おねえちゃん!」

澪は繭を呼ぶが、返事はない。
「ずっと…待ってる…」

「あの日から、お姉ちゃんの行方はわからなくなりました」
「でも、私にはわかります。」
「お姉ちゃんは今も私を待っていることを…」

「マヨイガ」エンディング解説

・エンディングの位置づけ

澪が一人で村から脱出するというエンディングです。エンディングというよりも中断といった感じですが、一人で逃げるという、やってはいけないようなことを選んでしまうという展開はホラーらしいと思って作りました。死の世界から帰る途中に振り返ってしまうことですべてを失うというのは、有名なイザナミとイザナギもしくは、オルフェウスとユーリディスの神話からとったものだと思います。
(夢の内容なので、思います、と言っておきます)

・オープニングシーンへ戻ってくる構成

　オープニングの思い出の澤で、澪と繭が背中合わせの蝶ポーズで座っているとき澪は、繭が崖から落ちたことを思い出します。そのさなか、繭が蝶に誘われ、森へと誘われた事に気付かなかったという設定です。ゲーム中はオープニングの章タイトルは出ませんが、「マヨイガ」というタイトルなので、このエンディングもオープニングに戻ってくるという意味で「マヨイガ」と名付けました。

　スタッフの中に、幼少期に崖から落ちた繭はあの時に死んでいて、オープニングの繭は、澪の願望、幻なのでは、と解釈している人がいて、それはそれで面白いと思いました。おそらくゲーム中の繭が怖すぎて「繭はすでに霊だ」、「もう死んでいるべきだ」と思うようになったのではないでしょうか。

・もう一つの中断エンディングについて

　中断するエンディングで、もう一つ考えていたパターンがあります。2003年にサンケイスポーツで連載した短編ホラー小説「零～紅い蝶～」の終わりと結構かぶるエンディングです。

・「片翅」

「ハノ刻 ～ 片割レ月 ～」で、繭と共に樹月が囚われている蔵の扉を開けると発生。

立花家で蔵の鍵を入手した澪。
蔵の扉を開けると、澪と繭はようやく樹月と出会う。
いろんな話をする澪を制し、とにかくはやく村から出るようにと、諭す樹月。
村人の集落を抜けて、二人を森の奥へと導きます。

「ここからは二人で逃げるんだ。決して振り向かないで」
二人を見送る樹月、意を決して森を走る澪と繭。
太鼓の音が森に響き、森の中にたくさんのかがり火がちらちらと見える。
必死で逃げる二人。しかし、繭の足は痛み、次第に澪から遅れていく。
「澪、足が…」
振り返った澪が見たのは、繭ではなく、澪に掴みかかろうとする血まみれの紗重だった。
「マタ、ワタシヲオイテイクノ？」
驚いて紗重から逃げようとすると、紗重の姿は繭の姿に変わる。
「またわたしをおいていくの？」
繭は苦しみながら、紗重に何度も入れ替わる。
澪には、村人たちを従えた紗重が襲ってきているようにも、村人に捕まりそうになっている繭が助けを求めているようにも見える。
動揺する澪に、繭は泣きながら「一人で逃げて！　澪のこと、許すから」と叫ぶ。
その言葉をきっかけに、澪は繭にきびすを返すと、繭を振り切るように全力で走り始めた。
繭の姿が森の暗闇に見えなくなった瞬間、澪は足を踏み外し、崖の下に落ちていく。

蝉の声で意識を取り戻す澪。
そこは明るく太陽が照らす山中の崖下だった。
立とうとした澪は、右足の強い痛みに呻く。
何とか立ち上がる澪。
陽の光の中、呆然と立ち尽くす澪の足から、血が滴り落ちていた。
その傷は、繭と同じ場所だった。

「マヨイガ」エンド 発生条件
終ノ刻で黒澤家には向かわず、華羽神社内の祭壇裏に入り、そこで出る選択肢「繭を置いてひとりで逃げますか？」と「本当に一人で逃げますか？」に、どちらも「はい」を選ぶと発生。

「紅い蝶」エンド

■蝶　ストーリー（初期稿）

祭りは徐々にクライマックスへと向かっていた。
虚の淵にある台の上に寝ころぶ紗重。ゆっくりと首に手を掛ける八重。

手に力を掛けると、紗重の体がのけぞっていく。
祭りのリズムは最高潮に達し、熱に浮かされたような高揚感が辺りを包む。
　力を込めていく八重、のけぞる紗重。
　力込めていく澪、のけぞる繭。
　力を込めていく八重、のけぞる紗重。
　力込めていく澪、のけぞる繭。

何かが折れるような音、一瞬の静寂。
澪は呆然と、繭の首から手を離した。

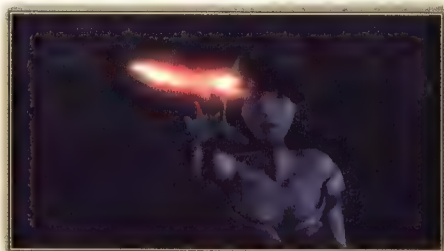
のけぞった繭の白く細い首に、紅く紅く残る、両手の跡。
それは、まるで紅い蝶のように見える…そして、その手の跡が、生まれたての生き物のようにゆっくりと動きだし、紅い蝶として宙に舞い始めた。
村に舞っていたたくさんの紅い蝶は、こうやって生まれたのだった…。

狂ったような歓声が、地下に、そして村全体に響き渡る。
自分の両手を呆然と見ながら、澪は何が起こったのか、判らずにいた。
繭の喉から飛び立った紅い蝶は、澪の胸元に一旦止まると、地上へと昇っていった。

「…おねえちゃん、おねえちゃん！」
我に返った澪は、蝶を泣きながら追いかける。

蝶を追いかけ平野を駆けるうち、村に舞っていたたくさんの蝶が集まってきていた。
それが空に還っていく。

一匹の蝶が群れから離れると、澪の周りを名残惜しそうにスッと周り、群れへと還っていた。

全ての蝶が空へ消え去った後、永遠の闇に閉ざされた村に、山際から朝日が射し込む。
明るくなっていく丘の上に、澪はいつまでも立ちつくしていた。

「紅い蝶」エンディング解説

・エンディングの位置づけ

タイトルであった「紅い蝶」の意味を示したものであり、やはり一番最初に見てほしいエンディングということで、「真紅の蝶」としてリニューアルしてもその位置を変えてはいません。おそらく普通にプレイしていくと、最初に見るエンディングに設定してあります。

「紅い蝶」のストーリーは、私が一度夢で見た夢のストーリーですが、夢で最初に見たエンディングがこの紅い蝶エンドなので、思い入れも一番強いです。「紅い蝶」の製作当時は、この夢を形にしなければと取り憑かれ、熱に浮かされるように作っていました。

このエンディングシーンへの思い入れが強すぎて、ゲーム全体のバランスが壊れている気もしますが、それでも良いと思わせるエンディングです。このシーンを見るために、それまでの皆神村の道のりを作ってきたように思います。

「紅い蝶」エンディングの位置づけをするとき、「最高のバッドエンド」と表現したことがありますが、このエンディング自体がグッドか、バッドかというというよりも、「零」のエンディングとして正統に進化できたと思う、という意味で「最高のバッドエンド」と表現しています。「零〜zero〜」では、自分の命と引き換えても救いたい人を追っていくと、最後はその人が自殺してしまうという話でしたが、「零〜紅い蝶〜」では、大切な人を追っていくと、その人を自らの手で殺してしまうというエンディングにパワーアップしているのです。

・初期稿について

初期稿では、繭は自分の心情を語らず、八重と紗重の感情から察して欲しいというつくりになっていました。自分が夢で見たエンディングのシーンをそのまま再現し、その衝撃を味わって欲しかったからです。しかし、あまりにも唐突だという意見がスタッフからあり、深道を歩いているとき、そして澪が繭と向かい合ったときの台詞で心情を補足することになりました。ある程度突き放した感じは残したのですが、繭の心をなるべくわかってもらう方向にシフトしたのです。それでも繭の感情はすぐには伝わりづらいものだとは思います…。

また、一番最後のシーンは澪は朝日の中に立ち尽くしたまま終わるというシナリオでした。これは、八重が村の前に立ち尽くしていたポーズと同じになって終わるという意味だったのですが、その丹寸に気付く人はいないだろうということと、演技上へたりこんだほうが澪の心情をより表しているということで、今の形になりました。

・繭の心情について

このエンディングは、紅い蝶が生まれる見てはならない儀式の秘密を知るというストーリーですが、繭の感情を理解するために作ったのではないかと思います。

先日、天野月さんと出演した「ニコニコ生放送」の中で、澪と繭どちらに感情移入するかという質問があり、そのときは澪だとは答えましたが、このエンディングはやはり繭の感情を理解するためのものです。

一度見ただけで理解できなくてもいい。このエンディングで何かを感じ取り、繰り返し味わううちに、見た人間の心のどこかに繭と同じ感情が生まれる場所を見つけ、いつか理解されると思いました。

人間の心の奥には二つのベクトルがあります。一つは、どんどん成長していき広がっていくベクトル。そして、もう一つはそれに逆行して幼少期の闇に帰ろうとするベクトルです。二つのものが一つに戻るという憧憬。死への欲望。なんて呼んでいいかはわかりませんが、それは誰の心の中にもある感情なのだと思います。

その繭の感情については、以前に別の本でエンディング解説として書いていますが、今読み直しても正しいと感じるので、そちらを再掲します。

（再掲）

虚エンディング前、澪と向かい合った繭の言葉

どんどん落ちて行く…深い場所へ…深い場所へ…とける…
みお
いっしょにいきましょう…
もっと深く…もっと深く…

喉に手が掛かるときをずっとまっていた
子供の頃から、あなたに殺されることをずっと考えていた
どうして殺してくれなかったの？
どうして殺してくれなかったの？
やっと来てくれたね。やっと来てくれたね
ころして、ころして、ころして、ころして、ころして、ころして…

・紗重と重なる繭、八重と重なる澪

澪と繭は、紅贄の儀式を再び行なう為に村に呼ばれてきた。成されなかった八重と紗重の紅贄の儀式は、澪と繭の体を借りて、再び行なわれることになる。繭が紅い蝶に誘われて森に入り、村人に追われるように森を走ったときから紗重と重なっていたように、澪は、消えた村の前で泣きながら立ち尽くす八重を見たときから、八重と重なっていた。それは、ただ同じ双子というだけでなく、紗重と繭の想いが重なり合っていたからだった。

・紗重の想い

紗重の最後の言葉（※エンディング「虚」で紗重と戦っている時に聞こえてくる言葉）

ずっとずっとまっていた。くらいばしょで
約束したよね。いつもいっしょだって
最後の時まで、一緒にいようって
でも、わたしをおいていった
どうしてこなかったの？
どうしてひとりでにげたの？
一緒ににげよう、って言ったときはうれしかった
でも、あなたに殺されるのなら、それでよかったのに
あなたは来なかった。わたしは宮司たちに殺された。
そして、大償は起きてしまった

八重と一緒にいたかった紗重は、八重から二人で一緒に逃げようと言われた時は本当に嬉しかった。儀式から逃れて二人で暮らす幸せな夢に、束の間酔った。しかし、祭りの日、暗い山中を逃げながら、紗重は考えていた。このまま逃げて、二人で暮らす。巫女のさだめも、儀式もない場所で、ずっとずっと一緒にいる。でも…本当にずっと一緒にいられるのだろうか？今、八重は前を走っている。体の弱い紗重が必死で追いつこうとしても、どんどん差は広がって行く。紗重の心の中に、一つの思いが染みのように広がっていった。二人はいつか離れ離れになる…私たちは一緒に生まれてきた。そして、これからもずっと一緒だと約束していた。でも、それはいつか破られる。私たちは、いつか別々に生きはじめ、最後には別々に死んでいく…それは、それは仕方のないこと。わかってる。わかっているけれど…。その事実が、痛いほど胸に迫ってきた瞬間、紗重は山道で足を滑らせ、崖の下に転落していた。

崖の下で、紗重は村人たちに捕えられた。八重は必ず帰ってくる。ずっと一緒だと約束した。そう信じていたが、八重は帰ってこなかった。紗重は、宮司たちの手で殺され、大償は起きてしまった。

紗重の中で、なぜ八重が約束を破って帰ってこなかったのかという気持ちが渦を巻く。しかし同時に、他の人に殺されるのなら、八重の手で殺されたい、と強く思っていた。幼い頃から八重に殺される為の巫女として育てられたからだけではない。紗重は、八重に殺されることを心の底で待ち望んでいたのだ。姉が妹を殺す紅贄の儀式。紗重にはそれはただの扼殺ではなく、だれにも入り込めない強い愛の証のように感じていた。殺し殺されること

とが、どんな村人よりも強く濃い血の神官のように思えた。そして、自分の想いの証として、八重の首に永遠に消せない紅い痕を残すことができる。
ただ、戻ってこなかった八重を憎みながらも、崖の淵で八重の手が首にのびてくるのを、ずっとずっと待ちつづけていた。
そして、繭も同じことを考えていた。

・繭の想い
繭の最後の言葉(全エンディング「虚」で紗重と戦っている時に聞こえてくる言葉)

ずっとずっといっしょにいたかった
ねえ澪、あの日、わたしが崖から落ちたのはわざとだってきづいてたんでしょう?
あのとき、澪が離れていくのが怖かった。澪がわたしをおいて、遠くへいってしまう
ひきさかれるようないたみのなかで、わたしはただうれしかった。これでもう澪はわたしのものだって
澪はずっとそばにいる。いつも心配してくれる。わたしだけをみてくれる。いつもわたしのことをおもっていてくれる。なんでもいうことをきいてくれる
あれから、いつも心配してくれたよね
この足が痛むたびに、わたしはうれしかったんだよ
もう、おいていかないよね。ずっと一緒だよね
いっしょに行こう
もっと深く
もっと深く
もっともっと

繭は紗重のような巫女のさだめにとらわれていたわけではない。ただ、同じ想いを抱いていた紗重と繭は、溶け合ったまま、虚の淵で待っていた。
幼い日、夕暮れの山道で、二人は家路を急いでいる。からかいながら先を走る澪。繭は必死に追いつこうとするけど、どんどん離れて行く。繭はその時、はっきりとわかった。自分と澪の区別もつかないほど親密だった二人。ずっと一緒だねと、毎日のように約束していた二人。それは、いつか壊れてしまう。人間はそれぞれひとり。どんなに想っていても、ひとつになることは出来ない。ひとりで生きて、ひとりで死ぬ。それは、哀しいけど、どうしようもないこと。一度落ち始めたものが二度と元には帰らないように、生きれば生きるほど、もといた場所から離れて行く。
繭が崖から落ちたのは、衝動的なものだった。澪にあてつけて落ちたわけでなく、絶望感にとらわれて飛び降りたのだ。それは、自殺したにも等しいことだった。
…生き残ってしまった。繭が気づいた時にはそう思った。
それから、澪は繭のそばにずっと寄り添ってくれた。足の傷を気遣ってくれる澪。いつも心配してくれる澪。それは嬉しかったけど、繭の想いは強くなるばかりだった。

人は誰かと寄り添って生きていても、結局はひとりで生き、ひとりで死んでいく。そんなこの世界で唯一出来ることは、お互いの気持ちが同じであると確かめ合うこと、つまり約束することだけ。だから、ずっと一緒という約束を毎日繰り返していた。でも、その約束も、いつか壊れる日が来てしまう。繭はその事実に気づいていない振りをしながら、そのことに押し潰され壊れそうになっていた。

澪は、繭があの時崖からわざと落ちたことには、薄々気づいていた。ただ、どうして落ちたのか、澪にはわからない。繭は理由を口にしなかった。想いが届かなくてもいい。澪に言ってもひとつにはなれない…。寄り添い、ともに毎日を過ごしながらも、そのことに触れるのは、二人の間で暗黙の了解で曖昧となっていた。

澪は、繭を助ける為に深道を降りて行くうちに、繭が何を考えていたかを知ることになる。それは、八重が、紗重の気持ちを知っていくのと同じだった。

・澪の想い、八重の想い
虚に落ちる寸前、紗重と繭の言葉
(※紗重と繭、二人のどちらが喋っているのかわからないような、共通の想いを語った言葉)

いつも約束してたよね。ずっと一緒だって…
でも、わかってたよ。どんなに強く想ってても
私たちは別々の人間で…
一緒に産まれたのに…別々に生きて…死んでいく…
だから…いいよ…

ころして　ころして　ころして　ころして

紗重の心を知った八重は、儀式を続けることを受け入れた。

ようやく、待ちつづけていた紗重の願いをかなえる八重。
繭を助けるために深道に下りて行く澪も、繭の心を受け入れることになる。澪には繭の想いを断ち切ることは出来なかった。それは厳密に言えば愛とはいえないかもしれないが、澪はそれでもよかった。ずっとずっと押さえていた繭の強い想いが、初めて伝わったからだった。

・想いの痕
狂ったように激しくなる祭りのリズムの中、澪の手を首に導く繭。
首に手をかけている間、魂の交合が行なわれていた。双子は、痛みを共有するという。繭の首にかかる澪の手の感触を、澪は自分でも感じていた。その手から、想いが流れ込んでくる。二人の心が交わって行く。この交合は、二人が死に近づくことでようやく交わせる、たった一度しか出来ないこと。二人は、深い場所に還っていく。暖かであまやかな乳白色の闇、生まれてきた場所に、どんどん落ちてまざりあっていく…。
紅贄の儀式は完成した。繭の首に刻まれた、澪の両手の痕。そこから紅い蝶が生まれる。村を覆う永遠の夜は破られ、この村に縛り付けられていた霊たちは、朝日に消えていった…。

澪は、皆神村が沈んだダム湖の前に座っている。

夏の終わりの陽光に輝く水面(みなも)を見つめながら、澪は想いをめぐらせていた。もし拒めば、繭は本当に壊れていただろう。このまま二人で村から出られても、繭は何処かに消えてしまっていたかもしれない…。澪は時折、ふとした拍子に無の世界に消え入りそうな儚さを繭に感じていた。
「ずっと一緒だよね。約束だよね」
いつも繰り返されていた約束。その言葉に秘められた想いを澪はいつまでも反芻していた。
(実業之日本社「零～zero～ 零～紅い蝶～ 恐怖ファンブック 怨霊の匣」より一部抜粋)

八ノ刻で【分岐フラグ①～④】のムービーイベントをいずれかひとつでも見逃しており、さらに終ノ刻で怨霊「縄の男」を1分以上かけて倒していると発生。

「虚」エンド

■虚　ストーリー
最後の一撃が、紗重を虚の中へと押し戻した。
虚へと倒れこんで行く紗重。その瞬間、重なり合っていた紗重と繭は分かれる。
二人は、もつれ合いながら、虚へと倒れこむ。

(また、おねえちゃんが落ちて行く…)
澪の脳裏に、あの日のことが甦る。あの夕暮れの山道で、私が置いていったせいで、おねえちゃんは崖から落ちた。もし、あの時、この手を離さずにいたら…
(こんどこそ、おねえちゃんを助ける！)

澪は、射影機を捨て、落ちて行く繭へと駆け寄る。
手を伸ばした澪につかまる繭、落ちていく紗重の悲鳴。
「み…みお！」
澪の細い腕にしがみつきながら叫ぶ繭。必死に助けあげようとする澪。しかし、疲れきった澪の体にはなかなか力が入らない。
「…その中は絶対に見ちゃダメだ」
不意に澪の耳元で樹月の声が聞こえた。
(そうだ、ここは見てはいけない場所…)

ずるっ、と手が滑りそうになり、思わず目を開ける澪。

時間が止まった。音も無くなった。虚の底へと、澪の意識は落ちて行く。
「みちゃ…だめ…」
そう思いながらも、澪の意識はどんどんと落ちて行く。
不意に、ほの暗い中に、白い塊が見えた。気づいた澪が、その塊に意識を向けた瞬間、急激に映像が飛び込んできた。

それは、虚の本体だった。

無限ともいえるおびただしい人々が、折り重なり、蠢いている。時間が流れない世界で、いつまでも続く闇、苦痛、狂気…
その人々が、澪を一斉に振り返り、澪を見た瞬間、澪の目に虚が焼き付けられた。

澪の悲鳴。

虚の淵で、座り込み、目を押さえている澪。その後ろで、虚の淵に膝をかけ、這い上がっている繭。
澪の目からは血が流れている。
「澪！　澪！」
背後から澪に抱きつく繭。

そこからの記憶は無い。

皆神村が沈んだダム湖の湖畔。
夏の終わりのけだるい陽射しの中、ベンチに座る二人。
目に包帯を巻いた澪、その肩にもたれ、寄り添う繭。

澪は光を失った。でも、繭を助けることはできた。後悔は無い。
…間にあってよかった。
二人の心に、幼い頃から刺さっていた刺が取れた。
どんなことも通じ合った二人だったが、あの日のことにだけは触れなかった。
そんなわだかまりも、今はもう、無い。

いままでは、足の悪い繭を、澪が助けてきた。
これからは、光を失った澪を繭が助けていくのだ。

繭は澪の胸に体をあずけ、しっかりと澪の手を握っている。
薄く開けられた繭の目は、澪を見ていて、口元はわずかな笑みを浮かべている。
全てが満ちたりた表情だ。
「これからは、ずっと一緒だよね。」
そっとささやいた声は、幼い頃の無邪気な約束そのままに響いた。

ブラックアウト

「虚」エンディング解説

・エンディングの位置づけ
　二人が生き残るという意味ではハッピーエンドなのですが、「最悪のハッピーエンド」として作ったエンディングです。光を失った澪と、うまく歩けない繭が二人で歩み始めるというのは、私にとってはすごく魅力的なシチュエーションなので、やはりハッピーエンドに入ると思いました。
　このゲームでは、下を覗きこむという行為が何度か出てきます。幼少期、崖下の繭をゆっくり覗きこむ時、そして朽木で眠る繭に触れたときに見た幻覚の中で、繭が行ってしまったという穴の中を覗きこむ時。どちらも見てはいけないものを覗き込むということなのですが、このエンディングは、その覗き込むという行為が最後にたどり着いたビジョンということで作成しました。

・樹月の台詞について
　澪が虚を見てしまうシーンで、樹月の「その中を見ちゃだめだ」という声のせいで見てしまったのでは、と言われたこともあり、最初のストーリーどおり、繭と手が離れそうになったために中を見てしまうと取れるものに調整しました。樹月には悪意はないのです。

・虚の中について
　澪が覗いた虚の底は黄泉の世界で多くの死者たちが蠢いています。その死者たちが澪を振り返るというシナリオなのですが、真ん中にいる死者と目が合ってしまうという映像になっています。地獄の中を描いたスタッフと話をした際に、この死者は、澪と繭の父親である「天倉操」だという設定になりました。天倉操は行方不明になっているという設定でしたので、確かにしっくりきますが、父親についてまったく説明したことがなく、唐突過ぎるということで、このことは二人だけの秘密となりました。

・繭、最後の微笑
　虚エンディングは、最後に繭の微笑で終わります。その繭の最後の微笑みは、「零～紅い蝶～」のムービーでは私の意図を超えて邪悪なものとして捉えられることがあったので、今回ムービーを作り直すときには、「これから澪を助けていこういう優しい微笑にも、所有欲を満たした笑みにも取れる、いくつもの解釈が出来るあいまいなもの」という私の意図どおりに取ってもらえるように、「もう少し、公園の砂場で遊ぶ自分の子を見ている母親のような微笑にしてください」と調整を繰り返したものです。「紅い蝶」の時は、大きく微笑まなければ顔の変化がわからなかったのですが、表現力も上がったので、より意図に近づいたと

思います。

・ボツになった追加シーンについて

澪が助けたのは繭だったのか、実は紗重だったのか、それとも引き剥がされたと思った紗重と繭は、まだ溶け合ったままなのか…というような余韻を残したかったのですが、その点に関しては、あまりうまく行っているとは言いがたいものです。そのことが心残りだったので、「真紅の蝶」では、澪の不安がわかるシーンを、難易度の高い条件付きでスタッフロールの後に発生させようという考えもありましたが、シーンとしてはやっぱり蛇足感があり、繭の最後の微笑演技にすべてを賭けた方がいいと考えました。しかし、せっかくの機会ですので、ボツになった追加シーンのシナリオを載せておきます。

・「虚の果て」

澪と繭が決裂するイベント（ボツ）を見た状態で、スタッフロール後に発生。

澪と繭の自宅。縁側に面した夕暮れの部屋で澪が繭と寝ている。
眠りすぎた長い午睡だった。
「う…うう…」
眠りながら苦しむ澪。
一度だけ目にした、あの虚の中の光景。その映像が何度もフラッシュバックし、澪は汗まみれで苦しげに身悶えている。
「うあああっ！」
夏の日の夕暮れ。いつの間にか寝てしまった澪は、恐怖のため眠りから覚めた。
傍らの繭は、澪にぴったりと寄り添うように横になっていたが、上体を起こして澪の額の汗を優しく拭き取る。
「…もう忘れて。何もかも。私がずっとそばにいるから…」
澪は息を整えながら、うなずき、繭にすがりつく。
繭は、澪を抱きしめ返すと、「お水、持ってくるね」と立ち上がり、縁側から台所に向かっていく。

夕暮れの部屋は、強い西日が差し込み、澪を照らしていた。
澪には西日は見えないが、肌で暖かな日差しを感じ、中庭の方に向く。

澪は先ほど繭が抱きしめてきたとき、酷く心が冷えたことに少し違和感を感じていた。

澪に、かすかな疑問が芽生え始める。
あの時、自分が助けたのは本当に繭なのだろうか？
実は紗重なのではないだろうか？
澪が一番怖れる光景が、映像になって脳裏に現れてくる。
虚の淵に向かって澪が手を伸ばし、紗重の手をとってしまう。そして、繭が虚に落ちていく…。

いや、そんなはずはない。繭は確かにここにいる。目は見えなくとも、澪にはそれがはっきりとわかった。
でも、あの冷たさは、もしかしたら…。

八重とずっと一緒だと約束した紗重は、約束が果たされるまで、暗い場所で長い長い間待っていた。
幼い頃からずっと一緒だと約束した繭は、いつかは澪と別々に生きて行く事実を認めるのが怖かった。
二人の心の闇は分かちがたいほど強く結びつき、紗重と繭はまだ溶け合ったままなのではないか…。

澪の頭の中に、一つの映像が浮かんできた。
夕暮れの部屋、澪の傍らに寝ている繭。しかし、それは優しく微笑みながら抱きしめる繭ではなく、笑いながらしがみつく血まみれの紗重…。

澪は、顔にかかっていた西日がさえぎられるのを肌で感じて、顔を上げる。
いつのまにか、縁側に繭が立っていた。

強い西日が逆行になっていて、繭の表情は良く見えない。
繭は、水が入ったコップを持ったまま冷たい目で澪を見下ろしていた。

澪は動けない。
繭は目を少しだけ細める。

蝉の鳴き声が痛いほど強くなる部屋。次第にカメラは遠ざかっていって…。

ブラックアウト

「虚」エンド 発生条件

八ノ刻で【分岐フラグ①～④】のムービーイベントをすべて見ており、終ノ刻で怨霊「縄の男」を5分未満で倒していると、終ノ刻クリア後に零ノ刻へ突入。零ノ刻では怨霊「血塗れの着物の女」が[illegible]した状態で、トドメをフェイタルフレームで刺すと発生する。

「約束」エンド

■約束 ストーリー

階段を降りていく澪。

虚の空間に、繭と紗重の言葉が重なりながら響いてくる。
「どうしてあの時置いていったの…」
「ずっと一緒だって約束したのに…」
階段を降りきると、虚では左右に宮司らが並んでおり、錫杖をゆっくり打ち鳴らしていた。

中央には贄淵へと向かう宮司の列があり、澪はその先頭に繭の後姿を見つけた。

列を押しのけて進むことに躊躇し、宮司らの肩越しに前を窺うばかりの澪。
繭「最後の時まで…待ってる…」
その声に後押しされ、意を決して走り出す澪。
「おねえちゃーん！」

宮司らの列に飛び込もうと鳥居をくぐった瞬間、衝撃とともに澪の身体から八重が現れる。
周囲の宮司らの姿は消え、読経や錫杖など全ての音も消えていた。
紗重の方に歩み寄る八重を茫然と見送る澪。
ゆっくりと振り返る紗重。嬉しいような、それでいて俄かに信じられないような仕草。

やがて向き合う八重と紗重。

「…紗重…」
「…やっぱり…やっぱり、きてくれた…」
「本当にごめんね…あんなに一緒だって約束したのに…あのとき」
「わかってる。分かってるよ…」
さえぎるように答える紗重は、憑き物が落ちたように満ち足りた表情をしていた。

虚の向こう淵に立っている忌人、ゆっくりと中を指差す。
紗重は自分に言うように呟く。
「これで、やっといける」
虚へ向く紗重、続いて傍らに並ぶ八重。
紗重と八重はお互いの顔を見ながら微笑む。

ふたりが手を繋ぐと、紅い腰紐がふたりの間に現れた。
後ろから見ると、それは蝶のようにシンメトリーな姿だった。
虚へ一歩歩み寄る二人。
八重は穏やかな表情で、紗重に語りかける。
「ずっと一緒…約束だよ」

はっとして、身を乗り出す澪。
虚に身を投げ出す2人。
澪が走り寄って間一髪、紗重の身体にすがると、紗重から繭が分かれる。

虚の淵から落ちていく八重と紗重。
二人は並んで暗闇の中に消えていく。
白いシルエットが遠くなり、八重の声が響く。
「もう、この手は離さないから…」
二人が暗闇に消える間際、その姿は紅い蝶のように見えた。

蒼い光が降る虚の淵で、後ろから繭を抱きしめる澪。
「…おねえちゃん…おねえちゃん…間に合ってよかった…」
顔を伏せたまま涙声で繰り返す澪と、夢から覚めきってないような様子の繭。
繭の目が、虚から上がってくる一匹の紅い蝶を捉える。
「ありがとう…」
それは、紗重と八重の声だった。
そして、たくさんの紅い蝶が虚から飛び立ってくる。
蝶の群れに囲まれ、周りを見回す澪と繭。

その蝶の群れは、御園から飛び立ち、夜空へと舞い上がる。
そして村の中では、紅い蝶の群れを見上げている村人たちが、子供たちが、美也子と真澄が、樹月、睦月、千歳が、溶けるように消えて行く。

手を繋ぎながら、澪と繭は御園へと向かっていた。
蝶の群れを見上げる澪と繭。
澪は、蝶から繭に視線を移しまっすぐに繭を見る。
「おねえちゃん…。私、ずっと思ってた。あのとき…この手を繋いでいれば…おねえちゃんは…」
蝶を見ていた繭は、目を閉じてうつむき、首を振る。
「あれから澪はいつも一緒にいてくれた」
「おねえちゃん…」
「私ね…あのとき澪が離れていくのが怖かった。私達はいつか別々に生きて死んでいく…いつもそのことに押し潰されそうだった」
繋いでいた手を握り返す澪。
澪の方を向く繭。
「わたしたちは一つになれないかもしれないけど…」
悲しそうに澪のほうを向く繭。お互い見つめあう。
「でも、もう、この手は離さないから…」
朝日が差し込んできて、明るくなる二人の顔。
二人は朝日の方を向く。
手をつないでいる二人を、朝日が包み込む。
二人の姿は、手をつないでいる紅い蝶になった八重と紗重のようにも見えた。

「約束」エンディング解説

・エンディングの位置づけ

X－BOX版で追加されたエンディングです。紅い蝶エンディングが最高のバッドエンド、虚エンディングが最悪のハッピーエンドというコンセプトだったのですが、こちらは最高のハッピーエンドという位置づけになります。PS2版でも構想はあったのですが、作るのに時間がかかるということでボツになったものです。ホラーゲームのエンディングとして、美しくまとまりすぎているのではないかという危惧もありました。しかし、この約束エンディングがあるから、他のエンドが際立つという意味で、重要なエンディングです。

・手を繋ぐことで蝶となる

約束エンドは、序章で澪が八重の後姿を見て近づいていったときに、八重にとり憑かれていることが、はっきりとわかるようにしたものです。樹月が澪を見て「八重」と言うことの回答になります。澪の役割は、八重を虚の淵にいる紗重のもとまで運ぶことだったのです。

手をほどく、手を繋ぐというイメージがゲームの中で何度も繰り返されます。幼い頃、祭りのさなかに手を離してしまったこと、帰り道で手を離してしまったこと…。
そして再び手をとり、離れてしまった双子の心が本当に一つになることで、紅い蝶となります。八重と紗重が再び手をつなぐことで二人は紅い蝶となります。その意味で、この約束エンディングでは、紅い蝶が生まれる儀式は紅い蝶エンディングでは異なるものとなっています。一番最後の澪と繭が手を繋ぐシーンでは、八重と紗重と同じようなシンメトリーになるようにして、手を繋ぐ澪と繭も蝶に見えるようにしました。

・約束というタイトルの意味

「いったい人間の一生に――――
どのくらいの約束がされているから――――
また日びを生きていくのだろうか
みんなは――――」ユリスモール
（萩尾望都 トーマの心臓より）

約束というエンディング名は、この台詞から取りました。零シリーズの世界は、誰か悪人がいるわけではないのに、大切なものが失われ、信じていたものが壊れ、すれ違いに傷つき、誰の目にも触れず消え、そのことをだれも知らない…という、確かなものが何もない世界です。（まあ、この現実世界も似たようなものかもしれませんが…）

強く思っていることがあっても、一人ならそれは信条、もしくは妄想です。しかし、もしそのことを二人が共有しつづけていれば約束となるでしょう。すべてが虚無的な世界の中で、二人が信じている限り、約束だけは確かに存在するものです。約束の相手が、それを信じている限り、消えることはないのです。

たくさんのものを失い、自ら死を選ぼうとするまでに絶望しても、一つの約束をよすがに復活を果たすことがあります。一つの約束を思い出すことで、最後の一歩を踏み出さずにすむことがあります。約束があれば、それが生きていく理由になる、そんなことを考えながらこのエ

ンディングを作りました。
「いつも約束してたよね。ずっと一緒だって」
　ゲームの中で何度もでてくる二人の約束。この幼い約束は、揺らぎ、壊れかけることはあっても、消えることはありませんでした。この皆神村の出来事を通して、二人で確かめ合うことで強いものになったのです。
　このエンディングの後、二人は、二人で約束を信じることで、ともに歩んでいくことになります。

「約束」エンド発生条件　八ノ刻で【分岐フラグ①～④】のムービーイベントをいずれかひとつでも見逃しており、さらに終ノ刻で怨霊「縄の男」を１分以内に倒すと発生。

「陰祭」エンド

■陰祭　ストーリー
楔との長い戦いで身も心もぼろぼろになった澪は、繭のもとに急ぐ。
大償が迫り、虚が鳴動を始めていた。
虚から逃げる宮司たち。
澪は、宮司たちを掻き分けながら、繭のもとに向かう。

繭は、虚の縁に一人座りながら、最後の時を待っていた。

ふらふらと進む澪の姿が、八重に重なる。
ようやくたどり着いた八重だが、長い長い間待ち続けた紗重の心は、闇に閉ざされていた。
「今度は…一人で逃げなかったね…」
そして紗重と同化している繭も、自分だけが落ちた瞬間を何度も反芻し、深く傷つき、澪の姿を見ようともしなかった。
「一人で逃げれば澪だけ助かったのに」
冷たく呟く繭。

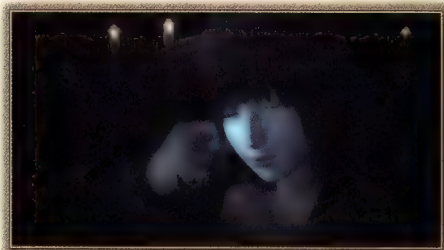
澪は、最後の力を振り絞って繭の傍らにたどり着き、へたり込む。
「私だけ残されるくらいなら…一人残された痛みの中で生きていくくらいなら…お姉ちゃんのそばにいるよ」
澪は、繭に寄り添いながら力尽きていく。
「それが…ほんの少しの間でも…最後の時まで…最後の時だから…一緒にいたい」
虚から闇が噴出し、二人を飲み込む間際、澪が呟く。
「今度は…一緒に落ちようか」

二人は一つの幻を見ていた。
幼い頃に行った暮羽神社の陰祭。
人ごみの中で、繭が澪を見失しない、自分が本当は一人なんだと思い知らされた瞬間。
だが、今は違う。
二人は祭りの雑踏の中でもしっかりと手をとって離れない。
夜店の列を寄り添いながら進む二人。
そして、歓声とともに祭りは最高潮に達する。
打ちあがる花火、そして空に一斉に放たれる蝶の灯篭…。
綺麗だ、繭と澪は同時にそう思った。その一瞬は、確かに二人が本当に一つに戻ったのだった…。

そこで幻は終わった。
力尽きた澪、澪を守るように抱きしめる繭も、闇は容赦なく二人を包み、溶かしていく。

虚から噴出した闇は、村を包み込み、結界を超えて、森を、そして二人の思い出の澤も飲み込んでいく…。

暗転。

何も見えない暗闇の中、澪と繭は、お互いの手をしっかりと握り合ったまま、寄り添っている。
二人は最後の感情を互いに確かめ合いながら、ゆっくりと閉じていった…。

「陰祭」エンディング解説

・エンディングの位置づけ
　楔とのバトルに時間がかかると、このエンディングになります。虚から闇が噴出する前に儀式をしなくてはならないという設定なのですが、プレイヤー＝澪が間に合わず、二人とも闇に飲み込まれて死んでしまうという意味では、正統なバッドエンドです。
　考えていたキーワードは、「わかりあえない⇒わかりあえる」「告白」「心中」「祝祭感」「幼少期の祭りの記憶」「すべてダメになる」です。こう書くと純粋なバッドエンドですが、ずっと待っていた繭の元に澪がたどり着き、澪が繭に依存していることを告白して一緒に死ぬので、ハッピーエンドとも取れます。凍蝶が「無理心中」だとしたら、こちらは「心中」ということで、私の中ではどちらかというとハッピーエンドに属するものです。
　地震が起きていよいよ災厄が始まりそうな中、必死に繭の元に向かう澪ですが、繭は虚の淵で心を閉ざしていました。しかし、虚から闇が噴出した瞬間に「今度は一緒に落ちようか」とつぶやくことで、少し心が動きます。

このゲームには、落ちる、下を覗くというモチーフが何度も出てきます。澪と繭が幼少期に、澪が先に走っていったことで崖から落ちてしまったこと。そして、八重と紗重が村から逃げる時に紗重が一人だけ落ちたこと。一人だけ落ちるということが二人の関係が壊れる原因なのですが、この澪の台詞でわだかまりが解け始めます。

・タイトルにもなった陰祭の意味と、そこに込めたもの

二人が闇に飲み込まれた瞬間、死ぬ間際に、幼い頃に一緒に行った祭りの幻影を見ます。

タイトルになっている陰祭とは、本祭が行われないときに執り行われる祭りを指す言葉です。皆神村の紅い蝶の儀式が本祭、麓の村で形式を模した祭りが陰祭で、紅い蝶に見立てた灯篭を気球のように空に放ちます。

幼い頃、澪と繭は皆神村の近くの町に住んでいたので、ふもとにある分祀した暮羽神社の陰祭には行っていたという設定です。その祭りのさなかに繭が澪を見失ってしまったことが「二人は別々の人間」「二人はいつまでも一緒にはいられない」「別々の人間だから、同じではない。完全にわかりあうことはできない」ということに気づくきっかけとなったのです。

祭りの幻影の中で、はぐれずに手をつなぐこと。澪と繭は、祭りの中で、あらためて手を繋ぎます。そして美しいものを見て、同時に「きれい」と思うことで、別々の人間だから「わかりあえない」というわだかまりが消え去り、終わりの間際に、繭は力尽きた澪を抱きしめます。もし、終わりの間際にふとわだかまりがなくなるとしたら、雪が降ってきて同時にはっとするとか、月が美しいことに二人で気づくとか、雨が降って風景の美しさに気づくとか…同じものを見て綺麗だと思う瞬間にお互いがつながりあうことだという直感があって、このシーンを作りました。

このゲームでは、祭りを一つのアート的なテーマにしようと考えていました。結局はボツになってしまいましたが、浴衣を着た澪と繭で、縁日の金魚すくいや射的のミニゲームで遊べるといった形で、お化け屋敷もそこに組み込まれていました。

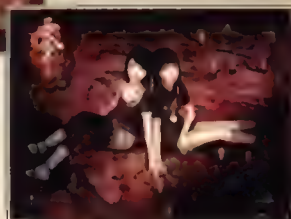
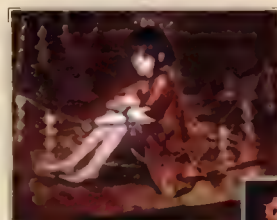
・紅い蝶エンディングの返答としての陰祭エンディング

このエンディングでは、とにかく澪の繭に対する想いを描こうとしました。凍蝶エンドが、繭の心の闇を描くエンディングだとしたら、陰祭エンドは、澪も繭に執着し、依存し、愛情を超えた感情があることを表現したかったのです。それはもちろん、八重が紗重に持っている感情と同じものです。澪＝プレイヤーのようなものなので、主人公のそういった感情はなかなか表現することができないのですが、今回、エンディングにバリエーションを増やすということで、ぜひやってみたいと思ったことでした。

澪の側から繭に告白させたかった。そして、繭にその思いを素直に受けて欲しい。そして、それは紅い蝶エンドの繭の告白に対する返答でもあります。死を前にすると本当の気持ちをまっすぐに出せるので、お互いがお互いを受け入れたという繋がりは、約束エンドよりも強いかもしれません。

オープニングで澪が「私、あの時…」といいかけた後に続いたであろう台詞。約束エンドでは、あの時、この手をつないでいたら、繭を傷つけることはなかった、と言おうとしていたという設定ですが、陰祭エンドでは、あの時、私は一緒に落ちてもよかった、と言おうとしていたという設定です。澪は、いつも感じている繭の強い思いに応えるつもりだった。一人で落ちたことでこんなに苦しんでいるのなら、いつまでも一緒にはいられないことがそんなに辛くて、片時も離れ離れになるのが悲しいのなら、一緒に落ちてもよかった、つまり一緒に死んでもよかったと思っていたという告白です。澪は、繭のどんな返答でも受け入れる覚悟があった、返答によっては繭と心中するつもりで森に来ていた、というくらい強い想いを持っていたというエンディングにしたかったのですが、そこまでいくと私の暴走でしょう。澪への感情移入が強すぎるのでしょう。

・裸二人羽織について

闇が二人を飲み込んだ後、二人は死んだということなのですが、二人が暗闇に座っている映像で表しています。二人だけの閉じた世界にいることを、暗闇に裸で着物だけ、という表現で表せないかと思いました。元ネタは、『零～zero～』の、タペストリー用に作った、裸で着物を着ている深紅のイメージに加え、『紅い蝶』のポスター用に作った「約束」のエッセンスを足しました。これを澪と繭でやりたい、という野望が『紅い蝶』の初期から密かにあったのですが、なんとか入れ込むことが出来ました。仮に映画化された場合、澪と繭の女優さんに「オリジナルのエンディングムービーでは最後に裸二人羽織をやってるので、いやー、やらないといけないんですよね…」という感じでもっていけるかも、という淡い期待もあります。

「陰祭」エンド発生条件

八ノ刻で【分岐フラグ1～4】のムービーイベントをすべて見ており、さらに終ノ刻で怨霊「縄の男」を5分以上かけて倒すと発生。

「凍蝶」エンド

■凍蝶　ストーリー

澪は射影機で紗重に最後の一撃を加える
繭に憑いていた紗重は悲鳴とともに消えていった
これでお姉ちゃんは助かった、と安堵する澪。
「お姉ちゃん、よかった…もう、どこにも行かないで…」
「どこにも、いかない。私たちは一つになるの。」
繭は耳元で甘く囁く。
「これから何をしなければならないか、知ってるんでしょう?」
自らの首に、澪の両手を導く繭。
しかし、澪はどうしても繭の首を絞められない

拒絶された繭の中で何かが音を立てて弾けた。
どんなに強く望んでも手をかけることが出来ない澪。殺してくれない澪。
でも、そんな澪だから好きなのだと。
二つの感情に引き裂かれた繭は、狂ったように笑い始める。
繭は笑いながら泣いていた。
それを見た澪の頭の中に閃光が走る。
大広間で笑っていた紗重は、泣いていたのではなかったか。そして、あの崖下で、壊れた足を押さえている幼い繭は、日ざかりの陽のもとで、泣きながら笑っていた…
射影機によって紗重は繭の中から消えたのではなく、引き剥がそうとすることで、繭と紗重はより強く結びついてしまったのかもしれない…
呆然とする澪の首に、繭の手がやさしく伸びる。
「ずっと苦しいままでいい。ずっと地獄でいい…」

暗闇の中、冬の蝶のように力なく飛ぶ紅い蝶。
その蝶は、澪の肩に止まる。うっすらと眼を明けている澪。
澪を膝枕する繭は、いつまでも、いとおしげに頭をなでている。
そこは黒澤家の大広間。一瞬の稲光に、二人を囲む死体の海が照らし出された。

暗転。

雛壇の間。障子越しに首をなでるシルエット。
うれしそうな、ひそひそばなしが聞こえてくる。
繭は、澪の唇に紅をさしていた。
それは、背伸びした二人が誰にも見つからない場所で行っていた秘密の遊びだった。
繭は、無垢そのものの表情で、丁寧に紅を注していく。
そのとき、澪の目から涙が零れ落ちそうになり、両手がふさがっていた繭はあわてて唇で受け止める。
唇の紅を注し終えた繭は、人形遊びをするように澪の首を抱き、語りかけ始めた…

「凍蝶」エンディング解説

・エンディングの位置づけと、作ることになった経緯

プロデューサーの菊地から、追加するエンディングは、とにかく悲惨なものにして欲しいという依頼がありました。悲惨、というのは「このエンディングを見た後で、こんな終わりは嫌だからもう一度プレイしたくなるようなエンディング」という意味とのことです。それは、単純なバッドエンドということになり、澪が紗重に負けるというような意味合いになるのでしょう。紗重を倒したと思ってほっとしていたが…というホラーの定番的な流れにしようと考えました。

また今作では、ボタンを押しっぱなしにして手を伸ばすというゲーム性を入れることは決まっていたので、もし蝶エンドで澪が手を伸ばせなかった、つまり澪が殺せなかった分岐エンディングを作れたら、と考えていたものと融合させることにしました。つまり、紅い蝶エンドの逆パターンで、繭が澪の首を絞めるというバリエーションです。繭は、澪と二人でこの村に居続けることを決めるというストーリーです。考えていたキーワードは、「泣きながら笑う」「無理心中」「地獄に二人きり」「幼少期の闇」です。

・泣きながら笑うことについて

澪が紗重との戦闘に勝利したところからエンディングはスタートします。繭にとり憑いていた紗重は消滅し、安堵した澪は繭を抱きしめますが、繭は澪の手を自分の首へと導き、儀式を行おうとします。しかし、澪に拒絶されることで繭の想いは引き裂かれてしまいます。自分の想いを受け入れない澪を憎む気持ちと、少しでも自分を傷つけたくないような澪だから好きだという思いが入り混じって「泣きながら笑う」という行為になって表れます。澪はその泣き笑いを見て、紗重も泣きながら笑っていたことを思い出します。紗重も、八重を待っていると同時に恨んでいるという矛盾した感情に引き裂かれているのです。そして、澪は幼少期の遠い記憶をよみがえらせます。崖に落ちた繭は、足が折れた傷みと、澪がこれから自分だけを見てくれる嬉しさのなかで笑っていたのです。そのことを思い出した澪の首を絞める繭。その手は、やさしい首絞めになるように調整しました。

・タイトルの意味について

死体が散乱する大広間は、冷たい空気に満ちていて、そこで一羽の蝶がよたよたと飛んできて澪の肩に止まります。これがタイトルの凍蝶です。「いてちょう」と読みます。冬の蝶が、力なく飛んだり、動けなくて止まったりする様をいいます。紅い蝶が空に昇らずに、冷たい空間で動けなくなっていくというイメージからタイトルを選びました。なお、凍蝶は俳句で使われる季語でもあります。

「凍蝶の己が魂追うて飛ぶ」(高浜虚子)というのが有名ですが、他にもいい句があります。
「凍蝶や空の笑ひは裂けるまで」(八田木枯)
「凍蝶も記憶の蝶も翅を欠き」(橋本多佳子)
「凍蝶の舞いおさめしは弥陀の肩 」(加藤光樹)

・雛壇の間のシーンについて

スタッフロールが終わった後、雛人形の部屋のシーンとなります。繭が澪の首を持って、子供の頃のように化粧ごっこをしています。繭は、二人がお互いを意識しなかったような幼少期に戻りたいのです。自意識が芽生える以前の闇の中という心象風景です。このときの繭の表情は、あどけなく無垢な表情をしながら紅を注しているという絵コンテだったのですが、なかなかCGでは難しく、繭の表情を映し出すカットが結果的に短くなってしまったのが残念です。

澪の涙を舐めるシーンは、泣きながら笑う…という涙つながりで、澪の感情をすべて自分のものにしたというシーンにしようと考えました。

また、最後は障子越しに首らしきものを持ち上げている繭のシルエットで終わりますが、このシーンは、ゲームのなかで澪が初めて雛人形の部屋に入ったときに見る謎のシルエットにつながっています。

「凍蝶」エンド発生条件

八ノ刻で【分岐フラグ①～④】のムービーイベントをすべて見ており、終ノ刻で怨霊「縄の男」を５分未満で倒していると、終ノ刻クリア後に零ノ刻へ突入。零ノ刻では怨霊「血塗れの着物の女」が闇帰りしていない、もしくは闇帰り後にフェイタルフレーム以外でトドメを刺すと発生する。

怨霊バトル攻略

ここでは澪と繭の行く手を阻む怨霊たちの対処法を解説していく。ここで取り扱っている知識やテクニックを活かして、皆神村脱出の一助としてほしい。

ファインダーモードの見方

❶怨霊のHPメーター
ファインダーに捉えた怨霊のHP。撮影すると減少し、0になると怨霊を撃退できる。

❷キャプチャーサークル
このサークル内に怨霊を捉えていると、サークル外周にあるチャージメーターに霊力が溜まっていき、怨霊撮影時、溜まった霊力に応じたダメージを与えられる。

❸澪の体力メーター
現在の澪の体力。怨霊から攻撃を受けると減少し、0になるとゲームオーバー。

❹装備中のフィルム
現在射影機に装填しているフィルムとその枚数。詳細はP.113へ。

❺強化レンズ
現在装備中の強化レンズ。詳細はP.114へ。

❻霊子
怨霊を撮影するとメーターが溜まり、いっぱいになると霊子がひとつ増える。強化レンズの発動に必要。

❼霊フィラメント
近くにいる霊の方向を示す。怨霊は赤、それ以外は青で表示される。

ファインダーモードの操作説明

射影機を構えたファインダーモード時の操作は右表の一覧にあるとおり。不規則な動きをする怨霊などはファインダー内に捉えることが難しいため、すばやく捕捉できるようにロックオンや高速旋回などを確実にマスターしておこう。なお、ファインダーモードのままでも前進、後退が可能となっている。前進して怨霊の攻撃を誘い、後退しながら攻撃をかわして、無防備になったところを撮影、という基本戦法に早いうちから慣れておこう。

ファインダーモードの操作説明

Bボタン	射影機を構える
Aボタン	射影機の撮影
十字ボタン左、右	フィルム切り替え
Zボタン	ロックオン
ロックオン中にC、もしくは十字ボタン下	強化レンズ発動
Zボタン+コントロールスティック左右	高速旋回

射影機の基本性能

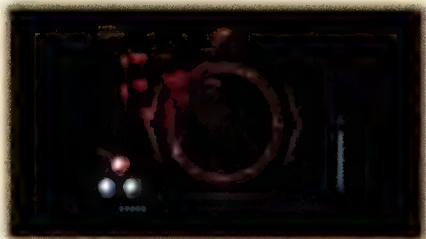
怨霊に対して唯一の武器となる射影機の性能は、「蓄積」「範囲」「感度」「霊子」の4つに分類されている。霊の撮影や「霊石の欠片」を入手した際に獲得するポイントを消費することで、各項目をレベル3まで強化可能だ。強化レベルの上昇に比例して、強化に必要なポイントも増えていくため、自分の腕と相談しながら強化する性能を決めるといい。最初のうちは必要ポイントも比較的少なく、怨霊に与えるダメージを底上げできる「蓄積」や、複数の霊をまとめて撮影しやすくなる「範囲」を強化していくのがオススメだ。

射影機の基本性能と強化時の効果

名称	機能	Lv1の効果と必要ポイント		Lv2の効果と必要ポイント		Lv3の効果と必要ポイント	
範囲	キャプチャーサークルの広さ	サークル範囲×1.05倍	6000	サークル範囲×1.18倍	15000	サークル範囲×1.29倍	32000
蓄積	霊力の最大チャージ量	ダメージ×1.15倍	12000	ダメージ×1.25倍	25000	ダメージ×1.5倍	45000
感度	霊力のチャージスピード	チャージ時間×0.8倍	8000	チャージ時間×0.65倍	18000	チャージ時間×0.5倍	35000
霊子	霊子の最大蓄積数(初期は3個)	最大蓄積数5個	10000	最大蓄積数7個	20000	最大蓄積数10個	38000

シャッターチャンスとフェイタルフレーム

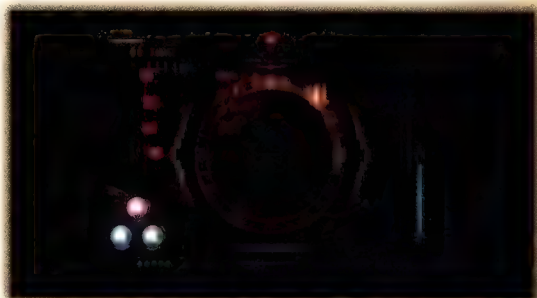
怨霊は特定のアクション中、シャッターチャンス（以下、SC）とフェイタルフレーム（以下、FF）という大ダメージを与えられるタイミングが設定されている。このタイミングで怨霊を撮影すると、通常より大ダメージを与えられるほか、怯ませて攻撃を中断させるなど、さまざまな恩恵が得られるのだ。怨霊と戦う際はつねに狙いたいところだが、ほとんどの場合、攻撃が澪に当たる直前だったり、攻撃回避後のわずかな瞬間だったりするため、怨霊ごとの行動パターンをしっかり把握していないと、SCやFFを確実に捉えるのは難しい。プレイ難度を上げると並の怨霊相手でもSCやFFなしでは歯が立たないことも多くなるので、しっかり練習しておきたい。

シャッターチャンス(SC)

キャプチャーサークルの赤く光っているときがSCのタイミング。通常より大ダメージを与え、怨霊を必ず怯ませる効果がある。怨霊によっては攻撃以外のアクション中に発生することもあるので油断は禁物だ。

フェイタルフレーム(FF)

霊フィラメント下部にある赤いランプが点滅しているときがFFのチャンス。SCに比べ発生時間が短い代わりに、与えるダメージや怯ませる効果ははるかに強力。獲得ポイントも高くなるので可能な限り狙いたい。

フェイタルコンボとフェイタイルタイム

FFでの撮影に成功すると、怨霊が怯んでいる間に再びFFが発生し、最大2回までの追撃が可能となる。この間の追撃はコンボとしてカウントされ、最大3コンボまで繋げばダメージや獲得ポイントも一気に跳ね上がるので、FF撮影後はすぐコンボ発生に備えよう。なお、後述する強化レンズ「月」を装着した状態でFFに成功すると、FF後の連続コンボ数が増加する“フェイタルタイム”が発生する。慣れれば一度のFFで怨霊を撃退できるほどの凄まじいダメージを叩き出せるので、高難度モードプレイ時の切り札として活用するといいだろう。

FFが決まると怯んだ怨霊は大きく後退する。追撃する際はこちらも前進しながら撮影すると、コンボも成功しやすい。

フィルムの基本性能

射影機は、右表にある5種類のフィルムの中からいずれかひとつを装填して撮影を行う。フィルムによって怨霊に与えるダメージや次のフィルム装填までにかかる時間が異なり、無限に使用できる〇七式フィルム以外はすべてゲーム中で拾って入手するしかない。強力なフィルムは怨霊が強くなる終盤に備え、できる限り温存しておくといいだろう。中でも最強の「零式フィルム」は入手機会も少ないので、切り札として残しておきたい。

フィルム基本性能

フィルム名	フィルムダメージ	装填時間
07式	8	約3.2秒
14式	20	約3.2秒
61式	35	約3.2秒
90式	40	約1.6秒
零式	60	約5秒

強化レンズの性能

ゲーム中に入手した強化レンズは、射影機に装着することで蓄積した霊子を消費してさまざまな効果を発動できる。効果は怨霊に大ダメージを与えたり、動きを遅くしたりとさまざまだが、いずれも戦闘が有利になる便利なものばかり。最大3種類のレンズを装着できるが、レンズが増えればそのぶん消費霊子も増えるので、現在の霊子数と必要な効果を考えながら、バトルごとにレンズの着脱を検討するといいだろう。なお、強化レンズには「紅」「蒼」「碧」の3種類があり、それぞれのグループからひとつずつ選んで装着することができる。

各種レンズの基本データ

名称	消費霊子	レンズの効果概要
刻	2	撮影時のダメージアップ(小)
蝶	0	霊力を2周分チャージできる。装備しているだけで効果を発揮
零	3	撮影時のダメージアップ(中)
滅	4	撮影時のダメージアップ(大)
圧	1	怨霊をヒットバックさせる
遅	2	一定時間、怨霊の動きを遅くさせる
撃	2	一定時間、怨霊の闇帰りを防ぐ
淡	1	一定時間、怨霊の攻撃力を半減させる
吸	2	怨霊を撮影するとダメージに応じて澪の体力が回復
視	1	一定時間、FFの受付時間が長くなる
得	1	一定時間、撮影時の獲得ポイントが増える
月	2	一定時間FFが何度も発生するフェイタルタイムが発動する

レンズ強化時のデータ

名称	Lv0の効果	Lv1の効果と必要ポイント		Lv2の効果と必要ポイント		Lv3の効果と必要ポイント	
刻	ダメージ1.2倍	ダメージ1.3倍	3000	ダメージ1.4倍	7000	タメーシ1.5倍	15000
蝶	2周チャージ時のダメージ1.5倍	2周チャージ時のダメージ1.65倍	15000	2周チャージ時のダメージ1.8倍	35000	2周チャージ時のダメージ1.95倍	60000
零	ダメージ1.5倍(SC時は1.6倍)	ダメージ1.6倍(SC時は1.7倍)	6000	ダメージ1.7倍(SC時は1.8倍)	9000	ダメージ1.8倍(SC時は2.0倍)	22000
滅	ダメージ1.3倍(SC時は2.1倍)	ダメージ1.5倍(SC時は2.2倍)	7000	ダメージ1.7倍(SC時は2.3倍)	12000	ダメージ2.0倍(SC時は2.5倍)	23000
圧	ヒットバック(小)	ヒットバック(大)	4000	ヒットバック(大)+スロー(約1秒)	7000	ヒットバック(大)+スロー(約2秒)	15000
遅	スロー(約5秒)	スロー(約6秒)	6000	スロー(約7秒)	9000	スロー(約10秒)	19000
撃	闇帰り禁止(約10秒)	闇帰り禁止(約15秒)	8000	闇帰り禁止(約20秒)	17000	闇帰り禁止(約30秒)	28000
淡	怨霊の攻撃力半減(約5秒)	怨霊の攻撃力半減(約10秒)	6000	怨霊の攻撃力半減(約15秒)	9000	怨霊の攻撃力半減(約20秒)	19000
吸	体力回復(与ダメージ×10)	体力回復(与ダメージ×15)	6000	体力回復(与ダメージ×20)	9000	体力回復(与ダメージ×25)	20000
視	約10秒間FF受付時間延長	約15秒間FF受付時間延長	5000	約15秒間FF受付時間延長	8000	約20秒間FF受付時間延長	19000
得	撮影ポイント1.1倍、効果時間約10秒	撮影ポイント1.2倍、効果時間約10秒	3000	撮影ポイント1.3倍、効果時間約10秒	11000	撮影ポイント1.4倍、効果時間約10秒	21000
月	フェイタルタイム発生(約3秒)	フェイタルタイム発生(約3.5秒)	8000	フェイタルタイム発生(約4秒)	13000	フェイタルタイム発生(約5秒)	25000

強化装置の性能

射影機には、レンズとは別に強化装置という追加パーツを組み込むことで、新たな機能を追加できる。強化装置は強化レンズとは違い、装備しているだけでつねに効果が発揮され、非常に便利なものも多い。ただし右表の強化装置一覧を見ればわかるとおり、強化装置「避」以外はすべてゲームクリア後に追加される夜店モードでしか入手できない。強化装置のコンプリートを狙うなら、ゲームのすべてを遊び尽くす覚悟で挑もう。

強化装置のデータ

名称	効果概要	入手条件
避	タイミングよくリモコンを振ると怨霊の攻撃を回避できる	ニノ刻　皆神村　槌原家前
感	装備中特定の浮遊霊、地縛霊を撮影できる	ゲームクリア後の夜店　8000P
無	撮影してもフィルムが減らなくなる	ナイトメアモードクリア後の夜店 100000P
祭	常時最大チャージ、FF、霊子消費なしの状態で撮影できる	霊リストコンプリート後の夜店 200000P

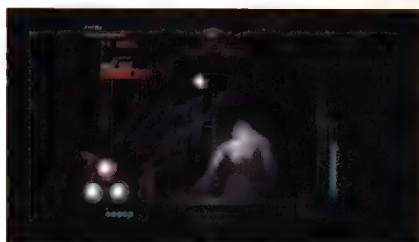
ボーナスショット一覧

射影機で怨霊を撮影すると、撮影時の条件や状態に応じて「ボーナスショット」という獲得ポイントへのボーナスが発生する。このボーナスショットは怨霊に与えるダメージ量には影響しないが、獲得ポイントが増えることで射影機の強化がしやすくなり、結果として攻略がスムーズに進められるようになるため、バトル中は可能な限り狙ってみたい要素だ。複数の条件を満たした場合はそのすべてが加算されるため、高倍率のボーナスショットを組み合わせれば、たった一回の撮影で万単位のポイントを稼ぐこともできる。

ボーナスショット一覧

名称	スコア倍率	発生条件
FATALFRAME	+0.3	FFで霊を撮影
CLOSESHOT	+0.2	霊をギリギリまで近づけて撮影
MAXSHOT	+0.2	霊力チャージがMAXの状態で霊を撮影
ZEROSHOT	+0.5	霊力チャージMAXかつSCかFFで霊を撮影
DOUBLESHOT	+0.3	霊を同時に2体撮影
TRIPLESHOT	+0.2	霊を同時に3体以上撮影
CORESHOT	+0.8	霊をファインダーの中心に捉えて撮影
SYNCHRO SHOT	+0.5	2Pと同時に撮影
JUSTKILL	+0.1	霊のHPとほぼ同じダメージを与えて倒す
DOUBLEKILL	+0.4	霊を同時に2体倒す
TRIPLEKILL	+0.3	霊を同時に3体以上倒す
FATALTIMEKILL	+0.5	フェイタルタイム中に霊を倒す

一歩進んだ戦術

怨霊は攻撃中にSCやFFが発生することが多いため、繭の同行時は彼女を囮にすることでバトルが楽になる。動きがすばやい怨霊などは繭を狙わせてみよう。ただし、繭にも体力が設定されているので、強力な怨霊が相手の場合はやり過ぎないように気をつけること。2Pのコントローラがあるならタイミングを合わせて撮影する「シンクロショット」も非常に強力なので活用するといい。

シンクロショットは2PのWiiリモコンと同時にAボタンを押すと発動。ダメージや獲得ポイントが1.5倍にアップする。

ダメージ&ポイント計算式

怨霊撮影時に与えるダメージや獲得ポイントの計算式は下記のとおりだ。計算に必要な数値は右表のほかP.112～114にも掲載している。獲得ポイントは与えたダメージを基本値として、発生したボーナスショットなどの倍率を掛けていくため、SCやFFを駆使しつつ少ない枚数で複数のボーナスを狙っていったほうが稼ぎやすい。ただし怨霊へのダメージは難易度による補正が大きく、高難度になるほどダメージを与えづらくなる。そのぶん獲得ポイントも稼ぎにくくなるので、まずはEASYやNORMALで射影機と強化レンズをしっかり性能アップしてからHARDやHIGNTMAREモードに挑戦するといいだろう。

難易度によるダメージ倍率

難易度	EASY	NORMAL	HARD	NIGHTMARE
倍率	1.20	0.80	0.50	0.30

コンボ時のポイント倍率

コンボ	1発目	2発目	3発目
通常	1.3	3.5	4.5
フェイタルタイム	1.3	5.0	5.0

※フェイタルタイムの4発目以降の倍率はすべて5.0

霊力ゲージのダメージ倍率

霊力ゲージ	0%	100%	200%(蝶装備時)
通常時	0.5	1.0	1.5
SC	1.3	2.0	2.7
FF	1.7	2.2	2.7

ダメージ＆獲得ポイント計算式

●ダメージ計算式

フィルムのダメージ × 蓄積の倍率 × 霊力ゲージの倍率 × 難易度の倍率 × 強化レンズの倍率＝敵へのダメージ(小数点以下切り捨て)

※シンクロショットの場合、さらに倍率1.5(フェイタルコンボ3発目のみ2.0)をかける

●獲得ポイント計算式

①基本得点{敵へのダメージ × 10 × コンボの倍率 × 強化レンズ(得)の倍率} ＋ ②ボーナスショット増加合計(ボーナスショットごとの倍率を算出して合計)＝獲得ポイント

●計算例

難易度NORMALで14式フィルム、蓄積レベル1、霊力ゲージ100%のSCで撮影し、MAXSHOT、ZEROSHOTが発生した場合

20×1.15×2×0.8×1≒36　ダメージ36

36×10×1＝360　基本得点360　360+360×0.2+360×0.5＝612　獲得ポイント612

怨霊の闇帰りに注意

怨霊はダメージを受けたり、倒されたりすると、一定確率で「闇帰り」と呼ばれる特殊な状態となり、全身が紫色のオーラに包まれる。闇帰りした怨霊は攻撃力がアップするほか、攻撃パターンも通常時とは変化するため、ナメてかかると痛い目に合う。なお、強化レンズ「聲」を使えば、一定時間は闇帰りを防げる（一部の怨霊を除く）ので、苦手な相手に使用するといいだろう。

暗い場所や視認性が悪い怨霊が相手の場合は、オーラのおかげで見やすくなるため、むしろ戦いやすい。

闇帰りの特徴

- 闇帰りするタイミングはダメージ時と撃破時の2種類
- 同じ怨霊でも出現タイミングによって闇帰りする確率は異なる
- 攻撃力が1.5倍になり、新たな攻撃パターンが追加されることもある
- 闇帰り時に怨霊のHPが最大HPの半分まで回復する

怨霊データ集

ここからはゲーム中に登場する怨霊26体のデータを掲載している。SCやFFの発生タイミングなども網羅しているので、どんな状況でもSCやFFを狙えるようにしっかり覚えよう。

怨霊データの見方

迷い込んだ女 ❶

怨霊基本データ

HP	100～180
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力 ❸	1000～3000
出現する刻	一、五、八
ランダム出現する刻	八

❷

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	棒立ち(初回出現時のみ)	常時SC
―	繭掴み	掴みモーション中にFF
―	ワープ	―
打	突き飛ばし(五ノ刻以降、闇帰り時のみ)	突進中にSC
掴	掴み攻撃1	掴みか❹る瞬間にSC
掴	掴み攻撃2	掴みかかる瞬間にSC、腕振り上げ～振り下ろしまでの間にFF
掴	移動掴み	澪との距離が接近するとSC
図	首絞め(五ノ刻以降、闇帰り時のみ)	―

ゲームで最初に戦うことになる怨霊。徐々に行動パターンが増えるので、繭がいるときは繭に❺みかかる瞬間のFFを狙うといいだろう。泣いている最中は回避しづらい突進に移行する場合があるので、泣いているうちに撮影して怯ませたほうが安全だ。

❶怨霊名

怨霊の霊リスト上での名称。

❷怨霊グラフィック

ゲーム中での怨霊のグラフィック。

❸怨霊基本データ

怨霊のHPや攻撃力といった基本的なパラメータを掲載。各項目の意味は以下のとおり。なお、HP、打撃攻撃力、掴み攻撃力の数値は左側が最小値で、右側が最大値を示している。

HP……怨霊の体力。これがゼロになると撃退できる。

打撃攻撃力……殴りや体当たりなど、打撃属性のアクション時における攻撃力。

掴み攻撃力……文字通り澪に掴みかかる、掴み属性のアクション時における攻撃力。

出現する刻……霊が登場する刻を表記。

ランダム出現する刻……ランダム怨霊として出現する可能性がある刻を表記。

❹怨霊アクション一覧

怨霊が戦闘時に行う動作の一覧。各項目の意味は以下のとおり。

属性……怨霊のアクションを5種類のアイコンで分類。各アイコンの意味は以下のとおり。

打……打撃属性。打撃攻撃力をもとにダメージが算出される。

掴……掴み属性。掴み攻撃力をもとにダメージが算出される。

飛……飛び道具。人魂など飛び道具を発射するアクション。攻撃力は個別に設定されており(P.120参照)、ほとんどの場合、射影機で撮影するとかき消せる。

図……ダウン攻撃。澪が転倒した時のみ実行してくる追撃アクション。掴み攻撃同様、リモコンを振って振り払わないと時間経過で澪の体力が減っていく。

―……ワープ移動など攻撃以外のアクション全般。

行動名……怨霊が行うアクションの名称。なお、この名称は本書独自のものである。闇帰り時や特定の刻以降で使用するアクションはその旨も併記している。

SC、FFのタイミング……そのアクション中に発生するSC(シャッターチャンス)とFF(フェイタルフレーム)のタイミングを表記している。「―」のアクションはSCやFFが発生しないことを意味する。

❺アドバイス

戦闘時のアドバイスを掲載している。

迷い込んだ女

怨霊基本データ

HP	100～180
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力	1000～3000
出現する刻	一、五、八
ランダム出現する刻	八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	棒立ち(初回出現時のみ)	常時SC
―	繭掴み	掴みモーション中にFF
―	ワープ	―
打	突き飛ばし(五ノ刻以降、闇帰り時のみ)	突進中にSC
掴	掴み攻撃1	掴みかかる瞬間にSC
掴	掴み攻撃2	掴みかかる瞬間にSC、腕振り上げ～振り下ろしまでの間にFF
掴	移動掴み	澪との距離が接近するとSC
図	首絞め(五ノ刻以降、闇帰り時のみ)	―

ゲームで最初に戦うことになる怨霊。徐々に行動パターンが増えるので、繭がいるときは繭に掴みかかる瞬間のFFを狙うといいだろう。泣いている最中は回避しづらい突進に移行する場合があるので、泣いているうちに撮影して怯ませたほうが安全だ。

箱に隠れた女

怨霊基本データ

HP	100～250
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力	1000～3000
出現する刻	二、四、五、六、八、終
ランダム出現する刻	―

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	消えながら移動	再出現時に一瞬だけSC
―	横移動	移動中はロックオン不可
―	繭掴み(四ノ刻以降)	掴みモーション中FF
打	突進	突進中はSC
打	高速突進(五ノ刻以降、闇帰り時のみ)	突進中にSC
掴	掴み攻撃(低姿勢)	掴みかかる瞬間にSC～FF
掴	掴み攻撃(高姿勢)	掴みかかる瞬間にSC～FF

二ノ刻、四ノ刻ともに出現時のインパクトがなかなか強烈。姿勢が低く至近距離では撮影しにくいため、突進攻撃を回避するのは難しい。SCで撮影して怯ませたほうが確実だ。毎回狭い場所でのバトルになるので、コンボが途切れやすい点も厄介。

闇に囚われた男

怨霊基本データ

項目	値
HP	25～150
打撃攻撃力	1000～3000
掴み攻撃力	1000～2500
出現する刻	二、四、七、八、終
ランダム出現する刻	二、五、八、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	棒立ち	ニュートラル状態で棒立ちの時にSCもしくはFF
―	移動中	常時SC
―	仲間召喚(四ノ刻以降、闇帰り時のみ)	召喚モーション中にSC～FF
打	殴り攻撃	殴り直前にSC～FF
掴	掴み攻撃	つかみ時にSC～FF

能力自体は低いが、非常に広範囲かつ長期間に渡って出現する怨霊。動作は緩慢なほうなのでSCやFFは狙いやすいが、闇帰りすると「闇に囚われた男」を2～3体召喚することもある。数が増えると面倒なので、そのまえに一気に片付けてしまおう。

竿を持った村人

怨霊基本データ

項目	値
HP	30～150
打撃攻撃力	800～2500
掴み攻撃力	1000～2500
出現する刻	二、七、終
ランダム出現する刻	二、五、八、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
打	横殴り	攻撃の瞬間にSC
打	縦殴り	攻撃の瞬間にFF
タ	押さえつけ	―

攻撃モーション自体は分かりやすいが、長い竿を振り回すため非常に攻撃範囲が広い。闇帰り中の縦殴りが命中すると澪が転倒してしまい、ここからダウン攻撃を仕掛けてくる。他の村人より手強いので、同時に出たらコイツを真っ先に片付けよう。

松明を持った村人

怨霊基本データ

項目	値
HP	25～100
打撃攻撃力	600～2500
掴み攻撃力	1000～1500
出現する刻	二、七、終
ランダム出現する刻	二、五、八、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
打	殴り攻撃1	攻撃の瞬間にSC
打	殴り攻撃2	攻撃の瞬間にFF
飛	松明投げ	―

攻撃頻度は低く、こちらが近づかない限りなかなか攻撃を仕掛けてこない。霊力をフルチャージしたら積極的に近づいて殴り攻撃を誘おう。ただし、殴り攻撃は見た目以上に攻撃範囲が広いので、間合いは少し余計にとって回避すること。

沈められた女

怨霊基本データ

項目	値
HP	30～200
打撃攻撃力	1500
掴み攻撃力	2000～2500
出現する刻	二、五
ランダム出現する刻	―

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
掴	掴み攻撃	攻撃時にSC
掴	泳ぎ掴み	攻撃時にSC、ヒット直前にFF
掴	ワープ掴み(闇帰り時のみ)	周囲で浮いている間はSC、攻撃の瞬間にFF
掴	覗き込み(闇帰り時のみ)	周囲で浮いている間はSC、攻撃の瞬間にFF

戦う場所が囁き橋なので、水面下に潜られると怨霊の姿を視認しづらく、慣れるまでは撮影タイミングが難しい。ファインダーモード中、上から水滴が垂れてくるのが覗き込み攻撃が来る合図だ。下手に動かず落ち着いてFFのチャンスを待とう。

鎌を持った村人

怨霊基本データ

項目	値
HP	25～100
打撃攻撃力	600～2500
掴み攻撃力	1000～1500
出現する刻	二、七、終
ランダム出現する刻	二、五、八、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
打	縦殴り	攻撃の瞬間にSC
打	なぎ払い	攻撃の瞬間にFF

こちらは得物が鎌だが、基本的な行動パターンは「松明を持った村人」とほぼ同じ。殴り攻撃を誘って隙ができるのを待とう。FFは2回目の殴り攻撃時に発生するが頻度はかなり低め。これを待つくらいなら1回目の攻撃時のSCを狙ったほうが早い。

楔に殺された男

怨霊基本データ

項目	値
HP	150～200
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力	1000～2000
出現する刻	三、四、五、終
ランダム出現する刻	五、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
掴	掴み攻撃	攻撃モーション中にSC～FF
掴	よろけ掴み攻撃	よろけ中にSC、掴まれる瞬間にFF。よろけ中はロックオン不可

攻撃はすべて掴み攻撃なので、危ないと思ったら早めにリモコンを振って強化装置「避」の回避を狙おう。どの攻撃モーションにもFFが存在するので、うまく攻撃を誘いつつFFのチャンスを狙おう。基本動作やコンボの練習に最適の怨霊である。

楔に殺された女

怨霊基本データ

項目	値
HP	100～120
打撃攻撃力	800～3000
掴み攻撃力	1000～1800
出現する刻	三、終
ランダム出現する刻	五、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	ワープ移動	移動中はロックオン不可
打	寄りかかり	攻撃時にSC
掴	遠距離掴み	攻撃時にSC～FF

FFが発生する遠距離掴みは、見た目以上に射程が長い。FFやSCで攻撃を中断できない場合は距離をとるより左右へ回りこむほうが回避しやすいだろう。短距離ワープを繰り返すため見失いやすいので、霊フィラメントを頼りに位置を特定するといい。

首が折れた女

怨霊基本データ

項目	値
HP	150～250
打撃攻撃力	2000～3000
掴み攻撃力	1500～3000
出現する刻	五、七、八
ランダム出現する刻	二、七、八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	横移動	―
掴	掴み攻撃	攻撃前のよろけ中はロックオン不可、攻撃モーション中にSC～FF
掴	飛びつき掴み	攻撃モーション中にSC
掴	覗き込み掴み	ワープ中はロックオン不可、覗き込み時にFF

通常時の移動速度は遅く追い詰められることはない。掴み攻撃まえの屈みこみで姿勢が低くなるので、こちらも射影機を下に向けて捕捉しよう。闇帰り時の覗き込みは、必ず右側から現れる。この動きさえ覚えておけばFFを狙うのは簡単だ。

顔を隠した宮司

怨霊基本データ

項目	値
HP	150～300
打撃攻撃力	2000～3500
掴み攻撃力	1500～2500
出現する刻	四、八、終
ランダム出現する刻	二、五、八、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	横移動	移動中はロックオン不可、移動終了時、まれにSC
―	呪文詠唱(闇帰り時のみ)	構え中にSC
打	縦殴り	攻撃前にSC、ヒット直前にFF
打	横殴り	攻撃前にSC、ヒット直前にFF
打	突き攻撃	攻撃前にSC、ヒット直前にFF
飛	顔弾発射1	構え中にSC
飛	顔弾発射2	構え中にSC、弾が出る瞬間にFF
飛	顔弾3発発射	構え中にSC、錫杖を振り下ろす時にFF

錫杖による近距離用の打撃攻撃に加え、飛び道具による遠距離攻撃も備えた、攻撃パターンが非常に多彩な怨霊。打撃攻撃はモーションがすばやくFFを狙うには慣れが必要なので、最初のうちは飛び道具を放つ際のFFを狙ったほうが安全だ。

切り刻まれた男

怨霊基本データ

項目	値
HP	180～200
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力	2000
出現する刻	五、八
ランダム出現する刻	八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	ワープ	―
掴	掴み攻撃	掴みかかる瞬間にSC
掴	振り上げ掴み	掴みかかる瞬間にSC
掴	移動掴み	澪に接近した時にSC
掴	突進掴み	突進中にFF
ダ	首絞め	―

五ノ刻では「迷い込んだ女」と同時に出現し、息の合った連携で襲ってくる。攻撃パターンは「迷い込んだ女」とほぼ同じだが、こちらが転倒すると積極的にダウン攻撃の首絞めを狙ってくるので、すばやくリモコンを振って起き上がること。

忌人

怨霊基本データ

項目	値
HP	150～200
打撃攻撃力	500～1000
掴み攻撃力	2000～3000
出現する刻	五、終
ランダム出現する刻	―

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	棒立ち	左右振り返りモーション中にSC
打	反撃	攻撃モーション中にSC
掴	掴み攻撃	攻撃モーション中にSC～FF
掴	手探り移動	

一定以上、澪との距離が離れると、顔を左右に振って気配を伺うモーションをする。このときSCが発生するので、しっかり押さえてダメージを稼ごう。SC以外で撮影すると、腕を振り回す反撃が発生するため、撮影後はすぐにその場から退避すること。

双子少女の霊

怨霊基本データ

項目	値
HP	80～240
打撃攻撃力	1500～2000
掴み攻撃力	800～2500
出現する刻	六、八
ランダム出現する刻	二、五、七、八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	ワープ移動	ファインダーに捉えるとワープするためロックオン不可
打	突進	―
掴	交互掴み	掴みかかる瞬間にSC～FF
掴	同時掴み1	掴みかかる瞬間にSC～FF
掴	同時掴み2	掴みかかる瞬間にSC～FF

同じ姿の怨霊「双子少女の人形」と同時に出現すると、回避の難しい突進攻撃を仕掛けてくる。事前に霊と人形を判別するのは困難なので、2体同時に出現したら撮影はあきらめ、強化装置「避」の回避を狙って少しでもダメージを減らす努力を。

双子少女の人形

怨霊基本データ

項目	値
HP	80～240
打撃攻撃力	1500～2000
掴み攻撃力	800～2500
出現する刻	六、八
ランダム出現する刻	二、五、七、八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
掴	交互掴み	掴みかかる瞬間にSC～FF
掴	同時掴み1	掴みかかる瞬間にSC～FF
掴	同時掴み2	掴みかかる瞬間にSC～FF

HPは設定されているが、ダメージを与えても怯むだけで倒すことはできない。いっしょに出現する「双子少女の霊」を倒すと、この人形も消える。なお、撮影しても霊子やポイントは獲得できないので、FFに成功してもコンボを繋ぐ必要はない。

闇に囚われた女

怨霊基本データ

項目	値
HP	40～120
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力	1000～1800
出現する刻	七
ランダム出現する刻	二、五、八、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	横移動	移動中はロックオン不可
掴	近距離掴み	掴みかかる瞬間にSC
掴	遠距離掴み	攻撃前にSC、掴まれる直前にFF

攻撃パターンは掴み攻撃しかなく、動作も比較的ゆっくりなので、とくに攻略が難しい相手ではない。七ノ刻で射影機を回収した後、再び桐生家へ戻らないと遭遇しないレアな怨霊だ。霊リストコンプを目指すなら忘れずに立ち寄っておこう。

飛び降りた女

怨霊基本データ

項目	値
HP	150～180
打撃攻撃力	2000～3000
掴み攻撃力	2500～3000
出現する刻	六
ランダム出現する刻	七、八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	落下	落下中にFF
―	押し倒し(闇帰り時のみ)	攻撃中にSC～FF
掴	掴み攻撃	攻撃中にSC～FF
[illegible]	圧し掛かり(闇帰り時のみ)	―

常に床を這っているため、射影機を下に向けて構える必要がある。ファインダーモードのまま落下時の叫び声を聞いてしまうと、澪が一時的に操作不能になってしまうので、姿を消したらすぐさまファインダーモードを解除するクセをつけよう。

紅い着物の少女

怨霊基本データ

項目	値
HP	180～300
打撃攻撃力	1500～3000
掴み攻撃力	1800～3000
出現する刻	七
ランダム出現する刻	八

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	すすり泣き	泣いている最中に時々SC
―	叫び	叫ぶ瞬間にSC
掴	掴み攻撃	攻撃中SC～FF
掴	飛びつき(闇帰り時のみ)	攻撃中FF

背丈が小さく見失いやすいので、フィラメントやすすり泣く声をヒントに捕捉しよう。叫びはダメージこそないが、一定時間周囲が暗闇になりフィラメントも使用不可になる。叫ぶ瞬間のSCでタイミングよく撮影し、暗闇化を中断させよう。

からくり師

怨霊基本データ

項目	値
HP	280(50)
打撃攻撃力	2000(1500)
掴み攻撃力	3000(900)
出現する刻	六
ランダム出現する刻	―

怨霊アクション一覧

※()内は人形のパラメータ

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	人形操り	常時SC
掴	掴み攻撃	掴みかかる瞬間にFF
掴	掴み攻撃(人形)	掴みかかる瞬間にSC
掴	貼りつき(人形)	掴みかかる瞬間にSC
掴	空中移動掴み(人形)	掴みかかる瞬間にSC
掴	茶運び人形	手から人形が離れる時にSC

通常時は自分から攻撃してくることはない。周囲の人形にだけ注意し、SC以外でもダメージを与えていこう。闇帰り後は掴み攻撃が追加されるがこの瞬間にFFが発生するので、むしろ絶好のチャンスに。オーラで見えやすくなるのも地味に助かる。

鬼ごっこをする少女

怨霊基本データ

項目	値
HP	80～120
打撃攻撃力	1500～2000
掴み攻撃力	800～2200
出現する刻	五、八
ランダム出現する刻	五、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
―	挑発「こっちだよ」	モーション中にSC
打	ワープ攻撃(闇帰り時のみ)	ワープ後に一定時間SC、攻撃が当たる直前にFF
掴	掴み攻撃	走り中にSC、掴まれる瞬間にFF
掴	しゃがみからの飛びつき	掴みかかる瞬間にFF
掴	繭掴み	掴みモーション中にSC、掴み中は常時FF

「鬼に追われる少年」と「鬼と戯れる少年」の3体セットで出現する。挑発中は完全無防備なので、SCで確実にダメージを稼ぎたい。「後ろの正面だあれ」という声が聞こえたら背後からワープ掴みが来るので、すぐに振り向いて迎撃の準備を。

鬼に追われる少年

怨霊基本データ

項目	値
HP	120～180
打撃攻撃力	1500～2000
掴み攻撃力	800～2200
出現する刻	五、八
ランダム出現する刻	五、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
一	挑発「こっちこっち」	モーション開始時にSC
掴	掴み攻撃	走り中にSC、・掴まれる瞬間にFF
掴	しゃがみからの飛びつき	掴みかかる瞬間にFF
掴	ワープ掴み(闇帰り時のみ)	ワープ後に一定時間SC、掴みかかる瞬間にFF
掴	繭掴み	掴みモーション中にSC、掴み中は常時FF

基本的な攻撃パターンは怨霊「鬼ごっこをする少女」と同じ。他の怨霊に集中していると、突然飛びつき攻撃で突っ込んでくるので、つねにフィラメントを見て位置の把握に努めよう。ワープ掴みの合図は「こっちこっち」で真横に出現する。

縄の男

怨霊基本データ

項目	値
HP	400
打撃攻撃力	7000
掴み攻撃力	100
出現する刻	終
ランダム出現する刻	－

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
打	殴り攻撃	殴り中にSC
打	連続殴り	1発目殴り中にSC、2発目殴り中にSC～FF
打	突進殴り(闇帰り時のみ)	澪へ接近時にFF
飛	人魂発射	構え～弾を出す瞬間にSC
飛	頭弾発射	構え～弾を出す瞬間にSC

エンディング分岐によっては事実上のラスボスとなる。HPも攻撃力も非常に高く、難易度NORMAL以上ではほとんどの攻撃が即死級のダメージとなる。FFは各種殴り攻撃を後退しながらでも狙えるが、飛び道具攻撃を放つ瞬間を狙うほうが安全だ。

鬼と戯れる少年

怨霊基本データ

項目	値
HP	120～180
打撃攻撃力	1500～2000
掴み攻撃力	800～2200
出現する刻	五、八
ランダム出現する刻	五、終

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
一	挑発「こっちだよ」	モーション開始時にSC
掴	掴み攻撃	走り中にSC、掴まれる瞬間にFF
掴	しゃがみからの飛びつき	掴みかかる瞬間にFF
掴	ワープ掴み(闇帰り時のみ)	ワープ後に一定時間SC、掴みかかる瞬間にFF
掴	繭掴み	掴みモーション中にSC、掴み中は常時FF

「鬼ごっこをする少女」、「鬼に追われる少年」と同様、背丈が低くワープを多用するため見失いやすい。苦戦するようなら繭を囮に使ってSCを狙うか、高威力のフィルムや強化レンズを使って、まずは数を減らすことを優先するといい。

血塗れの着物の女

怨霊基本データ

項目	値
HP	420(10)
打撃攻撃力	5000
掴み攻撃力	3000
出現する刻	零
ランダム出現する刻	－

※()内は虚前で襲ってくる時の繭のパラメータ

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
一	棒立ち	棒立ち状態中、SC～FFが2回発生
一	高笑い	－
掴	掴み攻撃	攻撃モーション中にSC
掴	走り掴み	掴みかかる直前にSC～FF

攻撃を受けると「鏡石」の有無に関係なく即死するため、操作ミスは許されない。攻撃回避に3回成功すると、攻撃をやめて狂ったように笑い始めるので、この機を逃さず反撃しよう。このとき離れすぎると突然ワープしてくるので要注意だ。

黒澤家当主

怨霊基本データ

項目	値
HP	500
打撃攻撃力	3500
掴み攻撃力	4000
出現する刻	終
ランダム出現する刻	－

怨霊アクション一覧

属性	行動名	SC、FFのタイミング
一	宮司召喚	召喚モーション中にSC
打	突進殴り	突進中にFF
掴	突進掴み	突進中にSC、掴まれる瞬間にFF
飛	光弾発射	光弾を放つ瞬間にSC

終盤に登場するだけあって非常にHPが高く、高威力のフィルムでないと戦いが長期化してしまう。掴み攻撃と打撃攻撃は威力も高いが、それに輪をかけて攻撃動作が早い。無理にFFを狙わず、飛び道具攻撃のSCでダメージを稼ぐのも手だ。

飛び道具の攻撃力

怨霊が使用する「飛び道具」属性の攻撃は、そのダメージ源となる能力がアクションごとに異なっている（下表参照）。いずれも威力的にはさほど強力ではないが、強化装置「避」による瞬間的な回避ができないので、しっかり軌道を見て確実に避けよう。なお、一部の「飛び道具」は、射影機で撮影することで消滅させられるので、ファインダーモード中はこの手でやり過ごすといい。

飛び道具攻撃力

怨霊名	アクション名	攻撃力
松明を持った村人	松明	800
顔を隠した宮司	頭弾発射1	1500
顔を隠した宮司	頭弾発射2	1500
顔を隠した宮司	頭弾3発発射	1500
からくり師	茶運び人形	800
黒澤家当主	光弾発射	1800
縄の男	頭弾発射	3600
縄の男	人魂発射	5000

怨霊パラメータ バリエーション一覧

ゲーム中、複数回出現する怨霊の出現タイミングごとのパラメータを一覧で掲載。闇帰りの発生する確率も参照できるので、ここでしっかり対策を練っておこう。

出現する刻	場所名	HP	打撃攻撃力	掴み攻撃力	闇帰り率 ダメージ	闇帰り率 死亡
迷い込んだ女						
一	逢坂家　仏間、客間	100	1500	1000	0	0
五	逢坂家　仏間	150	2000	2000	5	30
三、六	逢坂家　奥の間	180	1500	1800	0	100
八	ランダム出現時	150	3000	3000	10	30
霧に隠れた女						
二	逢坂家　着物の間　納戸	100	1500	1000	0	0
[illegible]	黒澤家　明滅する部屋	200	2000	1800	0	0
五	黒澤家　地下貯蔵庫	150	2000	1800	10	100
[illegible]	桐生家　障子の間	150	2000	1800	0	0
八	逢坂家　着物の間	250	3000	2500	30	50
終	黒澤家　明暗の間	250	3000	3000	20	100
闇に囚われた男						
二	逢坂家　囲炉裏の間	60	1500	1000	0	0
四	黒澤家　布の廊下	120	2000	2000	10	50
[illegible]	上記の召喚時	40	1500	1500	0	0
七	桐生家　明暗の廊下	120	2000	2000	10	50
[illegible]	桐生家　座敷～廊下	120	2000	2000	10	50
七	上記の召喚時	50	1800	1800	0	0
[illegible]	蔵裏側	150	2500	2500	0	100
八	蔵裏側	150	2500	2500	0	0
[illegible]	上記の召喚時	50	2000	2000	0	0
二	ランダム出現時	50	1500	1000	0	10
[illegible]	ランダム出現時	50	1500	1000	0	5
二	上記の召喚時	25	1000	1000	0	0
[illegible]	ランダム出現時	120	2000	1800	5	10
八	ランダム出現時	150	2500	1000	5	20
[illegible]	ランダム出現時	120	3000	1000	20	50
終	上記の召喚時	50	2000	2000	0	0
松明を持った村人						
二	朋鴉門前、御園	50	1200	1000	10	20
[illegible]	通路　村入り口(逢坂家前)	25	600	1000	0	0
二	通路　村入り口(逢坂家前)	25	1200	1000	5	20
[illegible]	立花家　玄関	80	1000	1000	0	0
終	暮羽神社	100	1500	1500	10	20
[illegible]	ランダム出現時	50	1200	1000	0	10
五	ランダム出現時	100	2000	1000	5	10
[illegible]	ランダム出現時	100	2500	1000	5	10
終	ランダム出現時	100	2500	1000	5	20
鎌を持った村人						
二	御園	50	1200	1000	0	20
[illegible]	通路　村入り口(逢坂家前)	25	600	1000	0	0
七	立花家　玄関	80	1000	1000	0	0
[illegible]	暮羽神社	100	1500	1500	10	30
二	ランダム出現時	50	1200	1000	0	5
[illegible]	ランダム出現時	100	2000	1000	5	10
八	ランダム出現時	100	2500	1000	5	15
終	ランダム出現時	100	2500	1000	5	10
竿を持った村人						
二	朋鴉門前	60	1500	1500	10	20
二	御園	60	1500	1500	0	20
[illegible]	通路　村入り口(逢坂家前)	30	800	1200	0	0
七	立花家　玄関	120	2000	2000	0	0
[illegible]	暮羽神社	150	2500	2500	10	30
二	ランダム出現時	60	1200	1000	0	10
[illegible]	ランダム出現時	120	2000	1000	5	10
八	ランダム出現時	120	2500	1000	5	20
終	ランダム出現時	150	2500	1000	5	30
沈められた女						
二	囁き橋	130	1500	2000	0	30
五	囁き橋	200	1500	2500	10	50
縄で殺された男						
二	黒澤家　土縁廊下	180	2000	2000	0	0
[illegible]	黒澤家　血塗れの部屋	200	2000	1500	0	0
四、五、終	黒澤家　土縁廊下	200	2000	2000	10	20
[illegible]	ランダム出現時	180	1500	1000	5	15
五	ランダム出現時	180	1500	1000	5	10
[illegible]	ランダム出現時	150	3000	1000	10	10
終	ランダム出現時	150	3000	1000	10	50
縄で殺された女						
二	黒澤家　土縁廊下	120	1000	1500	0	0
[illegible]	黒澤家　血塗れの部屋	100	800	1200	0	0
終	黒澤家　大広間	120	2000	1800	0	0
[illegible]	ランダム出現時	120	1500	1000	5	15
終	ランダム出現時	120	3000	1000	10	10
終	ランダム出現時	120	3000	1000	10	50
顔を隠した宮司						
四	黒澤家　仏間	300	2500	1500	5	20
四	黒澤家　地下貯蔵庫	250	2500	1500	0	0
[illegible]	三叉路～行水	300	3500	2500	10	50
八	暮羽神社内部	300	3000	2500	5	50
[illegible]	黒澤家　[illegible]	150	2500	1500	0	0

出現する刻	場所名	HP	打撃攻撃力	掴み攻撃力	闇帰り率 ダメージ	闇帰り率 死亡
二	ランダム出現時	180	2000	1500	0	0
五	ランダム出現時	180	2000	1500	[illegible]	[illegible]
八	ランダム出現時	250	2500	1500	5	20
八	ランダム出現時	250	2500	1500	5	10
終	ランダム出現時	250	3000	1500	5	10
忌人						
五	逢坂家地下、黒澤家　地下貯蔵庫	150	500	2000	0	0
五	黒澤家　地下貯蔵庫	150	500	2000	5	10
終	黒澤家　地下貯蔵庫	200	1000	3000	10	30
終	地下　深道、地下階段	200	1000	3000	5	10
終	地下　深道、地下階段	200	900	3000	10	50
首が折れた女						
五	桐生家　共通渡り廊下	210	2000	2500	0	100
七	立花家　階段～廊下	200	2000	2000	10	30
八	皆神墓地	250	2000	2500	0	100
二	ランダム出現時	180	2000	2000	0	20
七	ランダム出現時	150	2000	3000	10	30
八	ランダム出現時	150	3000	1500	15	30
切り刻まれた男						
五、八	逢坂家　奥の間	200	1500	2000	0	100
八	ランダム出現時	180	3000	2000	10	30
双子少女の霊						
六	桐生家　座敷～廊下	140	1500	1500	0	0
六	桐生家　カラクリの部屋　戦闘用	240	1500	2000	0	100
六	桐生家　座敷～廊下、階段～廊下	100	1500	1500	0	20
八	桐生家　障子の間	200	2000	2500	0	10
二	ランダム出現時	80	1500	800	0	0
五	ランダム出現時	100	1500	1000	0	0
七	ランダム出現時	140	1800	2200	10	30
八	ランダム出現時	150	2000	2000	10	10
双子少女の人形						
六	桐生家　座敷～廊下	140	1500	1500	0	0
六	桐生家　カラクリの部屋　戦闘用	240	1500	2000	0	0
六	桐生家　座敷～廊下、階段～廊下	100	1500	1500	0	0
八	桐生家　障子の間	200	2000	2500	0	0
二	ランダム出現時	80	1500	800	0	0
五	ランダム出現時	100	1500	1000	0	0
七	ランダム出現時	140	1800	2200	0	0
八	ランダム出現時	150	2000	2000	0	0
飛び降りた女						
六	桐生家　吹き抜け	180	2000	2500	0	30
六	桐生家　吹き抜け(2度目の登場以降)	180	2000	2500	10	10
七	ランダム出現時	150	2000	3000	10	10
八	ランダム出現時	150	3000	3000	5	30
からくり師						
六	桐生家　首吊り人形の部屋	280	2000	3000	0	100
六	桐生家　首吊り人形の部屋(※1)	50	1500	900	0	0
闇に囚われた女						
七	桐生家　明暗の廊下	100	2000	1800	10	50
二	ランダム出現時	40	1500	1000	0	10
五	ランダム出現時	100	2000	1800	5	10
八	ランダム出現時	120	2500	1800	20	30
終	ランダム出現時	100	3000	1800	30	50
紅い着物の少女						
七	立花家　階段～廊下	180	1500	3000	0	0
七	立花家　玄関　押し入れ	250	1500	3000	0	0
七	立花家　座敷～廊下　上座敷	300	2000	3000	0	100
七	立花家　障子の間　押入れ	180	2000	2500	0	20
七	立花家　並んだ座敷-西　押入れ	300	2000	2500	0	20
八	ランダム出現時	250	3000	1800	10	30
鬼ごっこをする少女						
五	黒澤家　仏間	80	1500	1000	0	0
八	逢坂家　囲炉裏の間	120	1500	2000	0	100
五	ランダム出現時	100	1500	800	0	0
終	ランダム出現時	100	2000	2200	10	10
鬼に追われる少年						
五	黒澤家　仏間	120	1500	1000	0	0
八	逢坂家　囲炉裏の間	180	1500	2000	10	20
五	ランダム出現時	130	1500	800	0	0
終	ランダム出現時	150	2000	2200	10	10
鬼と戯れる少年						
五	黒澤家　仏間	120	1500	1000	0	0
八	逢坂家　囲炉裏の間	180	1500	2000	10	50
五	ランダム出現時	130	1500	800	0	0
終	ランダム出現時	150	2000	2200	10	10
黒澤家当主						
終	黒澤家　[illegible]	500	3000	4000	0	100
縄の男						
終	地下　[illegible]	400	[illegible]	[illegible]	0	100
血塗れの着物の女						
零	地下　虚	420	5000	3000	0	(※2)
零	地下　虚(※3)	10	150	[illegible]	[illegible]	[illegible]

(※1)人形のデータ　(※2)エンディング条件(P.101)を参照
(※3)襲い掛かってくる時の繭のデータ

お化け屋敷

ここからは本編とは趣が異なる「お化け屋敷」について解説していく。ルールは簡単でコンテンツも豊富に用意されているため、繰り返しプレイして楽しんでほしい。

概要及び操作説明

「お化け屋敷」は、実際のお化け屋敷のようにマップ内を決まったルートで進み、ゴールを目指すのが目的となる。道中では霊たちが登場するが、ゲーム本編のように攻撃されることはないので、誰でも手軽に楽しむことできる。なお、３種類のお化け屋敷にはそれぞれ下表のようなルールが設けられており、ルールを守れないとその場でゲームオーバーとなる。また、2P用のWiiリモコンがあれば、プレイ中の1Pにさまざまなイタズラができる。Aボタンで霊出現、Bボタンで1Pコントローラーが振動、十字ボタンでは入力方向によって異なる効果音が1Pコントローラのスピーカーから流れる仕組みとなっている。こっそり操作して1Pを驚かせよう。

操作一覧

Aボタン	•押し続けると進み、離すと立ち止まる •扉の前で押すと、扉を開ける
Bボタン	•怖がってはいけない：使用しない •心霊撮影：撮影 •ついてくる霊(人形探し)：人形を取る
リモコン	•上下に傾けると視点が上下に向く •左右にひねると少しだけ左右を向く
コントロールスティック左右	•左右を見回す
リモコン、もしくはヌンチャクを強く振る	•後ろを振り向く
1ボタン	•ポーズメニューを呼び出す

3つのプレイモードの基本ルール

怖がってはいけない	心臓レベルを一定値以下に保ったままゴールを目指す。途中で心臓レベルが一定値を超えるとゲームオーバー。お化け屋敷によって設定される心臓レベルは異なり、ゲームオーバーとなる心臓レベルが設定されていない場合もある
ついてくる霊(人形さがし)	ゴールまでの道中に置かれている鬼灯人形を５つ集める。後ろからついてくる怨霊に追いつかれるとゲームオーバー。怨霊が接近するとリモコンが振動するので、惹き付けてから振り向くと、短時間のあいだ怨霊の動きを止められる
心霊撮影	常にファインダーモードで移動し、ゴールするまでに指定された霊５体を撮影する

お化け屋敷　メニュー解説

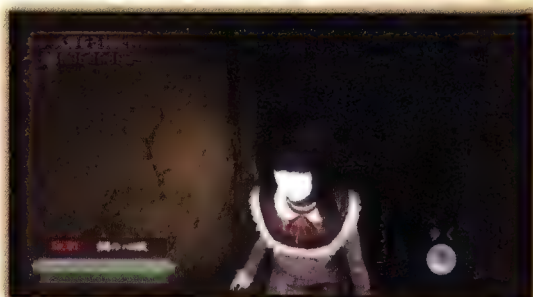
「お化け屋敷」で選択できるメニューは下表の３つ。初期状態では「特選お化け屋敷」に登録されている「怖がってはいけない」「人形ヲ探シテ…」「心霊撮影」の３つを遊べる。まずはこれらをゴールまでプレイして「暮羽に注文する」を開放しよう。「暮羽に注文する」が使えるようになると、ゲーム本編の進行に応じて注文できるリストもどんどん追加されていく（→P.123参照）のでこまめにチェックしてみよう。

同じ注文リストでも、ある程度内容がランダムで変化するので、気に入ったお化け屋敷ができたら忘れず保存しよう。

メニュー解説

項目名	概要
特選お化け屋敷	登録されているお化け屋敷で遊べる。「暮羽に注文する」で暮羽が選んだお化け屋敷を、30個まで保存できる
暮羽に注文する	注文リストからお化け屋敷を選んで遊べる。「特選お化け屋敷」に最初から登録されている「怖がってはいけない」、「人形ヲ探シテ…」、「心霊撮影」をすべてクリアすると開放される
心霊アルバム	お化け屋敷内でもっともビビリポイント（→P.127参照）が高かった瞬間の画面の様子を撮影した、「戦慄の瞬間」を閲覧できる。保存されるのはゴールに到達した場合のみで、累計ビビリポイントが高い順に、最大８枚まで保存される

ゲームが進むとお化け屋敷の内容も豪華に

「暮羽に注文する」で選択できる注文リストや、お化け屋敷に登場する霊は、それぞれ開放条件が決められている。ゲーム本編を進めていくことで、ほとんどの条件をクリアできるが、中には特定のエンディング到達や、「霊リスト」のコンプリート率が条件となっているものもある。より豪華で充実したお化け屋敷にしたいなら、ひとつでも多く条件開放を目指してみよう。なお、ゲーム本編中に開放条件を満たしても、とくにメッセージなどで知らせてくれることはない。以下の一覧表を参考にして現在の開放状況を自分で把握しておこう。

「お化け屋敷」では、過去作に登場した霊たちも出現する。シリーズの垣根を越えた豪華なお化け屋敷を堪能しよう。

暮羽の注文リストの開放条件

注文リスト名	ゲームルール	開放条件
暮羽のマヨイガ	ランダム	最初から選択可能
澪と繭と双子の園		「約束」エンディングクリア、かつ「霊リスト」コンプリートで開放
驚いたら即退場	怖がってはいけない	最初から選択可能
怖がってはいけない		最初から選択可能
霊感診断		最初から選択可能
紅い服の少女を撮れ	心霊撮影	最初から選択可能
血まみれの紗重を撮れ		七ノ刻クリアで開放
看護婦の霊を撮れ		最初から選択可能
澪と繭を撮れ		五ノ刻クリアで開放
5種類の霊を撮れ		四ノ刻クリアで開放
女だらけの心霊撮影		「霊リスト」150体登録、かつ「お化け屋敷」クリア30回で開放
紗重〜背後の笑い声〜	ついてくる霊（人形探し）	七ノ刻クリアで開放
大償〜迫り来る楔〜		三ノ刻クリアで開放
追ってくる目隠し鬼		最初から選択可能
黒い繭		「虚」エンディングクリアで開放
憑いてくる生き人形		六ノ刻クリアで開放
追いすがる鈴の音		七ノ刻クリアで開放
うしろに立つ亜衣子		二ノ刻クリアで開放
少女たちの棲む家		七ノ刻クリア、かつ「霊リスト」100体登録で開放

お化け屋敷に登場する霊の開放条件

名称	開放条件
暗闇を横切る足音	最初から登録されている特選お化け屋敷3つをクリアする
天倉 澪	最初から登録されている特選お化け屋敷3つをクリアする
天倉 繭	最初から登録されている特選お化け屋敷3つをクリアする
亜衣子	二ノ刻クリア
澪と繭	一ノ刻クリア
浴衣の澪	一ノ刻クリア
浴衣の繭	一ノ刻クリア
立花 樹月	二ノ刻クリア
沈められた女	二ノ刻クリア
楔	三ノ刻クリア
黒澤家当主	四ノ刻クリア
顔を隠した宮司	四ノ刻クリア
忌人	五ノ刻クリア
桐生 茜、桐生 賴	六ノ刻クリア
黒澤 紗重	七ノ刻クリア

名称	開放条件
立花 千歳	七ノ刻クリア
立花 睦月	八ノ刻クリア
樹月と睦月	八ノ刻クリア
黒澤家当主	「紅い蝶」エンディングでクリア
制服の澪	「紅い蝶」エンディングでクリア
制服の繭	「紅い蝶」エンディングでクリア
首を絞める真澄	「紅い蝶」エンディングでクリア
八重と紗重	「紅い蝶」エンディングでクリア
憑いてくる繭	「虚」エンディングクリア
水着の澪	「凍蝶」エンディングクリア
水着の繭	「凍蝶」エンディングクリア
暮羽	「陰祭」エンディングでクリア、かつお化け屋敷クリア50回
ニーソックスの澪	霊リスト150体登録
ニーソックスの繭	霊リスト150体登録
マリオの服装の澪	「約束」エンディングでクリア
ルイージの服装の繭	「約束」エンディングでクリア

お化け屋敷　ルートマップ

ここではお化け屋敷で遊べる３つのマップを進行ルート付きで掲載している。逢坂家と立花家の両マップはゲーム本編でも登場しているが、灰原病院だけは前作『零～月蝕の仮面～』の舞台となったマップ。お化け屋敷にふさわしい廃病院の独特な雰囲気を楽しんでほしい。なお、マップによっては道中でルートが選べるようになっているが、遭遇する幽霊やイベントの数、内容などは基本的にランダムなので、どちらを選んでも構わない。直感を信じて選ぼう。いずれか一方のルートでしか発生しないイベントなども用意されている。

イベントの発生地点は３マップとも固定だが、どこで何か起きるかは完全ランダム。つねに新鮮な恐怖が味わえる。

灰原病院ルートマップ

【灰原病院】イベント発生ポイント

No.	人形	撮影
①	○	×
②	×	○
③	×	○
④	○	×
⑤	○	○
⑥	×	○
⑦	×	○
⑧	×	○
⑨	×	○
⑩	×	○
⑪	○	○
⑫	○	×
⑬	×	○
⑭	×	○
⑮	○	×

No.	人形	撮影
⑯	○	○
⑰	×	○
⑱	○	○
⑲	×	○
⑳	×	○
㉑	×	○
㉒	○	○
㉓	×	○
㉔	×	○
㉕	×	○
㉖	○	○
㉗	○	○
㉘	×	○
㉙	○	○
㉚	×	○

No.	人形	撮影
㉛	○	×
㉜	○	○
㉝	×	○
㉞	×	○
㉟	×	○
㊱	○	○
㊲	×	○

立花家ルートマップ(2階)

立花家ルートマップ(1階)

【立花家】イベント発生ポイント

No.	人形	撮影
①	×	○
②	○	○
③	○	○
④	×	○
⑤	×	○
⑥	○	○
⑦	○	○
⑧	×	○
⑨	○	○
⑩	×	×
⑪	×	○
⑫	×	○
⑬	×	○
⑭	×	○
⑮	×	○
⑯	×	○
⑰	×	○
⑱	○	○
⑲	○	○
⑳	○	○

No.	人形	撮影
㉑	×	○
㉒	×	○
㉓	○	○
㉔	○	○
㉕	×	○
㉖	×	○
㉗	×	○
㉘	○	○
㉙	○	○
㉚	○	○
㉛	○	○
㉜	×	○
㉝	×	○
㉞	○	○
㉟	×	○
㊱	×	○
㊲	○	○
㊳	×	○

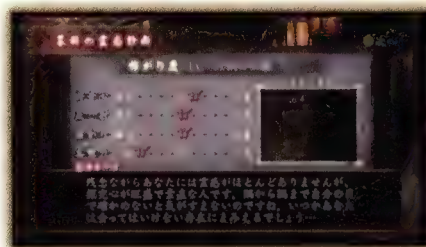
逢坂家ルートマップ(2階)

逢坂家ルートマップ(1階)

【逢坂家】
イベント発生ポイント

No.	人形	撮影
1	×	○
②	○	○
③	○	○
4	×	○
⑤	○	○
6	×	○
7	○	○
⑧	○	○
⑨	×	○
10	×	○
11	○	○
⑫	×	○
⑬	○	○
14	×	○
⑮	○	○
16	×	○
17	○	○
⑱	×	×
⑲	×	○
20	×	○
21	×	○
22	○	○
㉓	×	○
㉔	○	○
25	○	○
26	×	○
27	×	○
㉘	○	○
㉙	×	○
30	×	○
31	×	○
32	×	○
㉝	×	○
㉞	○	○
35	×	○
36	×	×
37	×	○
㊳	×	○
㊴	○	○
40	○	○
41	×	○
42	×	×
㊸	○	○
㊹	○	○
45	×	○

暮羽の霊感診断

お化け屋敷をゴールする、もしくは途中でゲームオーバーになると、それまでのお化け屋敷内での行動をもとに案内人の暮羽が「霊感診断」をしてくれる。プレイヤーの行動以外に後述する「心臓レベル」や「ビビリポイント」なども判断材料となるので、友人同士で診断内容を比べてみるのも面白いだろう。なお、「霊感診断」の評価によってゲーム本編や「お化け屋敷」に変化が起きることはないので安心してほしい。

診断内容とそこから導き出される暮羽のコメントは実に多彩。「お化け屋敷」で新たな自分が見えるかも?

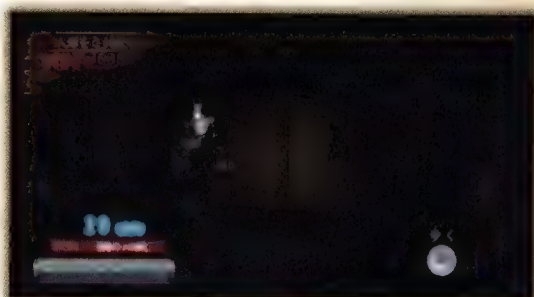
心臓レベルとビビリポイント

「お化け屋敷」では、プレイヤーの恐怖度を表す目安として「ビビリポイント」と「心臓レベル」が用意されている。プレイヤーが驚いたり、過剰なリモコン操作をすると、Wiiリモコンがそれを検知。度合いに応じた「ビビリポイント」が加算され、それが1000ポイント溜まるごとに「心臓レベル」が上昇する仕組みだ。

心臓レベル一覧

Lv.01	鋼の心臓
Lv.02	毛の生えた心臓
Lv.03	一般人の心臓
Lv.04	怖がりな心臓
Lv.05	ガラスの心臓
Lv.06	臆病な羊の心臓
Lv.07	怯える猫の心臓
Lv.08	子ねずみの心臓
Lv.09	ノミの心臓
Lv.10	幽霊の心臓

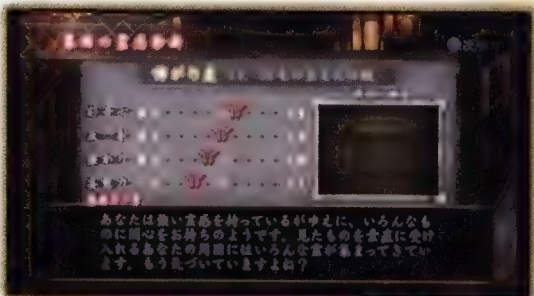
ビビリポイントの判定方法

ビビリポイント加算の基準は以下にあるとおり。必要以上にポイントを加算されないためには、「Aボタンによる前進は5秒間隔でこまめに立ち止まり、余計なボタンを押さず、かつリモコンを急に動かしたりしない」ことが重要となる。とくに気をつけたいのが、Aボタンを押し続けると加算されるビビリポイントだ。早くにゴールしてしまおうと思うほど長押ししてしまいがちなので、探索中は自分でカウントするといいだろう。心臓レベルが鍵となる「怖がってはいけない」ルールのお化け屋敷では、これらのポイントを意識して臨みたい。

「ついてくる霊（人形探し）」ルールでは、リモコンを振るのが必須となるので、どうしてもビビリポイント上昇は避けられない。

ビビリポイントの判定方法一覧

- 使用しないボタン(－、＋、②、C、Z)を入力すると小ビビリ発生
- Aボタンを約5秒押し続けると小ビビリ発生。さらに約10秒押し続けると中ビビリ発生
- Aボタン、もしくはBボタンを連打すると、その回数だけ小ビビリ発生
- 「心霊撮影」や「ついてくる霊(人形探し)」モード中、霊や人形のいない場所でBボタンを押すと小ビビリ発生
- リモコンを大きく傾けると小ビビリ発生
- リモコンを振ると、その勢いに応じて小～大ビビリ発生
- 霊出現中に上記の各種判定が発生した場合、霊に応じてビビリポイントが50～150加算される

診断項目と暮羽のコメント

「霊感診断」で判定される項目は下表の５項目で、それぞれ10段階に細分化されている。このうち「霊感」はゲーム中では表示されないため、暮羽のコメント内容から推測するしかない。もちろん、評価に良し悪しなどは存在しないので、必ずしも高い評価を目指す必要もない。なお、このときの暮羽のコメントには実に40種類ものバリエーションが存在し、中には暮羽自身の人となりが垣間見えるものも用意されている。ミステリアスな暮羽が気になるなら「お化け屋敷」を繰り返し遊んで全コメントのコンプリートを目指してみるのも面白い。

霊の出現ポイントはランダムで変化するため、狙って霊感を高くするのは難しい。まさに本当の霊感が必要とされるのだ。

診断項目一覧

判定項目	評価	判定方法
好奇心	無←→有	ヌンチャクスティックで左右を見回したり、立ち止まった回数が多いほど「有」に近づく
反射	遅←→速	心霊撮影モードで霊が出現してから撮影までかかった時間が短いほど「速」に近づく。心霊撮影モード以外では真ん中で固定
強がり	弱←→強	ビビリポイントの発生回数と比べて、Aボタンの入力回数が少ないほど「強」に近づく
妄想力	小←→大	ボタンの誤入力やリモコンとヌンチャクを振った回数が多いほど「大」に近づく
霊感*	弱←→強	霊が出現する直前にビビリが発生したり、好奇心、強がり、妄想力が平均して高い(右端に近い)ほど「強」に近づく

※ゲーム画面では確認できないパラメータ

暮羽のコメント一例

霊感、好奇心、強がり、妄想力のすべてが高い場合	あなたの霊感は強すぎます。もはやあなた自身が霊に近い存在です。あなたは感受性が強く意思も強い人。私は恐ろしい…こうしてあなたの手に触れていると、私の心を反対に読まれてしまいそうな気がします…。
霊感、好奇心、強がり、妄想力のすべてが低い場合	見えるものしか信じない…霊感がまったく無い…冷たい人形のようなあなた。しかし、あなたは想像を超えたものに出会うと弱い自分を見せてしまうことがあるようですね。やはりあなたも人だということです。

『零～眞紅の蝶～』制作秘話

ほんとうにあった怖い話

『眞紅の蝶』関連スタッフを次々と襲った不思議な現象の数々。もしかすると、今これを読んでいるアナタの身にも、常識では計り知れない出来事が起こるかもしれない。

・三ノ刻　『プレイヤーを追う目』

『眞紅の蝶』開発中期、夜中12時過ぎのことだった。
私は「階段を登っていくと一番上の段に女の生首が置いてあって目が合う」というイベントを追加しようと思い、そのチェックをしていた。
ご存知のように、今作のゲーム中の視点は、主人公キャラクターの後ろから追随する形になる。

そこで、階段を登っていると少しずつ頭が見えてきて、このまま登ったら目が合ってしまう！　というイベントを入れては、と考えた。
以前、女の目がじわじわと見えてくるという霊体験をしたことがあったので、ここで生かすチャンスだ。

実際に階段の上に配置してもらうと、首がじわじわ現れて、目が合うのが確かに怖い。
これはいいな……と思っていると、ふとあることに気がついた。その女の視線がカメラの方、というか私の方を常に向いている。

澪を左右に動かすと、少し遅れて目がついてくるのだ……。
横で作業している担当プログラマーに、
「動きがリアルですね。プログラムで動かしているのですか？」と聞いても、
「やってません。何もやってません」とまったくゲーム画面を見ずにつぶやくだけ。

確かに、この生首のモデルは、目玉と頭が一体化しているので、このような制御は不可能なはず。
しかし、実際には常にこちらの方を向いている。
「これはすごいですよ。強引にプログラムで動かしているんですか？」
「いえ、やってません。やってません」
「でも、ついてきてますよ、ほら」
「やってません。何もやってません」
その騒ぎを聞いて、回りから人が集まってきた。
「おおっ。こっち見てる。すげー」
「なんかリアルですね」
しかし、プログラマは
「いえ、ついてきてません。ついてきてません」
と、自分のパソコンのモニターをじっと見たままブルブルと震え、絶対にテレビ画面を見ようとしない。
私が「この演出、すごくいいですよ。このままにしておきましょう」と促しても、
「いえ、ついてきてません。本当についてきてませんので」とかたくなに否定する。
そのとき、どこからか「ううっ」と苦しげなうめき声が聞こえてきた。

「なんか、聞こえない？」
「聞こえません。聞こえません」
集まってきた人と、お互いの顔を見ながら耳を澄ます。
その声がだんだんと大きくなり、「ううっ、ううっ、うーっ、うーっ」と、どんどん苦しげになってきている。

「どこかに、おっさんがいる…」
私には、男が布団の下で助けを求めて呻いているような声に聞こえたのだ。
「いません！　いません！」
プログラマはPCモニタから目を離さない。それを無視し、私は部屋のスタッフを集めた。

「みんな、ちょっと探してくれ。おっさんがこの辺にいるぞ」
その後、手分けをして探したが、部外者が開発室に入れるはずもなく、人が隠れるような広いスペースもない。すぐに、だれもいないことが判明した。
携帯のバイブがなっている、もしくは壊れたWiiリモコンが誤動作を起こしているという可能性も考えて探したが、それも見つからない。
そのうちに、そのうめき声は消えてしまった。

その次の日、階段の首はそのプログラマによって削除されていた。
いい演出だったので、首を復活してもらおうと思ったのだが、もう一度配置しても目が追ってくる現象は起きないので、どうもあの日の気持ち悪さがない。

結局、そのイベント自体は削除され、幻となってしまった。

・終ノ刻　『否定する声』

プランナーのスタッフと、テーブルを挟んでイベント作成の計画を立てていた時だった。
夕方5時頃から始まったミーティングも夜の7時を回り、ミーティングルームもだんだんうす暗くなってきていた。
ようやく「首が折れた女」が渡り廊下から落ちる、という最後の議題に行き着いた。
現実的にモーションやプログラムのスケジュールが間に合うかわからないということになり、他の素材で都合のいいものがあれば実現するかも、という話になる。
しばらくの沈黙のあと、素材があればいいですよね、という意味で、
「この人、ここから落ちてくれますかねぇ……」
と私が言った瞬間に左耳の近くで歪んだ声がした。

「…ろシ…なーーーぁイ」

耳元で急に声を出され、思わずその方向を見て固まってしまったが、気を取り直してプランナーに聞いてみた。
「今、聞きました？」
「はい、はっきりと。柴田さんといると、なんかこういうことが多い気がします」
「私から見てこっち（左の席）に座っていたみたいだけど」
「そうですね。このへんからしました。何を言っていたのかはわかりませんが……」
「なんとなく否定的なニュアンスだったような」
「このイベント、やめときませんか？　なんだか本人（首が折れた女）も嫌がっているようですし……」
「いえいえ、せっかくですのでやりましょう！」
ということで、このイベントは実装する方向で話が進むことになった。

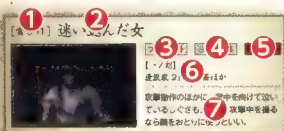
あの時に耳元でささやかれた言葉だが、改めて思い出してみると、「殺してなーい」と私には聞こえたので、おそらく本人（？）ではなかったのではないかと思う。

＊

『零～眞紅の蝶～』制作中に起こった不思議な出来事は、私以外の人間も同時に体験するというパーティープレイ的なものが多かった。
今作は「ひとりでも、みんなでも怖がれる」というコンセプトがあったので、数々の不思議な出来事もそれに準じたものが発生したのでは、と勝手に納得している。

零
～眞紅の蝶～
データの杜

霊リスト

射影機で撮影した霊たちは「霊リスト」に登録される。リストの登録数が一定数を超えると澪、繭のコスチュームや強化レンズが手に入るので、1体でも多く収集しよう。

❶通し番号
本書における霊リストの通し番号。並び順はゲーム中のリストに準拠している。
❷名前
登録された霊たちの名称。
❸フィラメント反応
霊出現時にフィラメントに反応が現れるかどうかをアイコンで表記している。
❹強化装置「感」
霊の出現条件のひとつに、射影機への強化装置「感」装着が必要かどうかをアイコンで表記している。
❺分類
霊の分類をアイコンで表記。[怨霊]は遭遇するとバトルになる怨霊、[浮遊霊]は条件を満たすと出現する浮遊霊、[地縛霊]は特定の場所を撮影すると出現する地縛霊を表している。
❻出現時期と場所
その霊が出現する主な時期（刻）と出現するマップ名を記載している。
❼撮影時のポイント
霊を撮影するためのアドバイスや出現条件などを紹介している。

[霊001] 迷い込んだ女

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【一ノ刻】
逢坂家２階・書斎ほか

攻撃動作のほかに、背中を向けて泣いているしぐさも見せる。攻撃中を撮るなら繭をおとりに使うといい。

[霊002] 箱に隠れた女

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【二ノ刻】
逢坂家１階・納戸ほか

逢坂家の納戸だけでなく、四ノ刻では黒澤家の明滅する部屋でも登場。ダッシュしてくる瞬間を狙ってみよう。

[霊003] 闇に囚われた男

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【二ノ刻】
逢坂家１階・囲炉裏の間ほか

遭遇機会が多いので、余裕があるなら体を揺さぶって仲間を召喚するモーションを狙ってみるのも面白い。

[霊004] 松明を持った村人

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【二ノ刻】
皆神村・御園ほか

動きは比較的緩慢なので撮影は簡単だが、松明を投げつけてくることがあるので、遠距離でも油断しないこと。

[霊005] 鎌を持った村人

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【二ノ刻】
皆神村・御園ほか

体が正面を向くと顔だけ左向きになるため、カメラ目線が取りづらい。右に回り込むように撮影するといい。

[霊006] 竿を持った村人

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【二ノ刻】
皆神村・御園ほか

竿のリーチが長く、なかなか近づいて撮るのが難しい。空振り後に接近して顔を上げたところを狙ってみよう。

[霊007] 沈められた女

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【二ノ刻】
皆神村・隧き橋

真上から来るときはファインダーに水滴が垂れるため分かりやすい。撮影チャンスだが、撮れる絵は逆さまに。

[霊008] 楔に殺された男

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【三ノ刻】
黒澤家１階・土縁廊下ほか

廊下などの狭い通路で遭遇すると壁の中にめり込みやすい。なるべく広い場所に誘い込んでから撮影しよう。

[霊009] 楔に殺された女

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【三ノ刻】
黒澤家１階・土縁廊下ほか

怨霊「楔に殺された男」とセットで登場することが多いので、まずはそちらを片付けてから撮影に挑もう。

[霊010] 顔を隠した宮司

フィラメント　強化装置・感　怨霊

【四ノ刻】
黒澤家１階・仏間ほか

澪の周囲を滑るように左右移動、さらにワープも駆使する。人魂射出の瞬間は動きが止まるのでチャンスだ。

[霊011] 忌人

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【五ノ刻】
逢坂家 地下ほか

手を振り回すためポーズが難しい。澪を見失った直後、一時的に棒立ちになるのでそのタイミングで撮影を。

[霊012] 首が折れた女

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【五ノ刻】
桐生家 2階・渡り廊下

左右に滑るように移動するため、このタイミングでは撮りづらい。掴み攻撃を空振りさせたあとが狙い目だ。

[霊013] 切り刻まれた男

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・奥の間ほか

背を向けて苦しむ動作を見せるが、直後に振り向いて突進してくる場合もあるので用心しながら撮影すること。

[霊014] 双子少女の霊

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下ほか

前髪で顔が隠れて表情がほとんど映らないため、多少リスキーだが掴みかかってくる瞬間を狙ってみたい。

[霊015] 双子少女の人形

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下ほか

怨霊「双子少女の霊」を先に倒すと一緒に消えてしまうため、万全を期すなら弱いフィルムで撮影してみよう。

[霊016] 飛び降りた女

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・時計のある広間

床を這って動くため、撮影自体は非常に簡単。ただし落下時の叫び声で澪がすくんで動けなくなることも。

[霊017] からくり師

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・首吊り人形の部屋

闇帰りするまで自発的に攻撃を仕掛けてこないので、戦闘開始後は積極的に近づいてベストショットを狙おう。

[霊018] 闇に囚われた女

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【七ノ刻】
桐生家 1階・明暗の廊下

トリッキーな動きなどはないので、撮影自体は簡単だが、寄り道しなければ出会えない点にだけは注意。

[霊019] 紅い着物の少女

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【七ノ刻】
立花家 2階・階段ー廊下ほか

抱きつくようにしがみついてくる瞬間が絵的においしい。暗闇状態だと、表情や着物がより鮮明に見える。

[霊020] 鬼ごっこをする少女

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

「こっちこっち」と挑発している瞬間がシャッターチャンス。カメラ目線になるので、その瞬間を逃すな。

[霊021] 鬼に追われる少年

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

いい絵を撮ろうとして同時に出現したほかの怨霊にちょっかいを出されるのが一番怖い。最後に残すのも手だ。

[霊022] 鬼と戯れる少年

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

闇帰りすると子供の怨霊ながらかなり迫力ある一枚が撮れるので、闇帰り時の撮影をあえて狙うのも面白い。

[霊023] 黒澤家当主

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・縄の御堂

攻撃力が高いのでうかつに近づくのは危険。遠距離攻撃時は動きが止まるので、すばやく近寄って撮影しよう。

[霊024] 縄の男

フィラメント 強化装置·惑 怨霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・大広間ほか

三ノ刻では撮影しても何も写らないが、終ノ刻のバトル中なら撮影可能。背後の亡者たちもまとめて撮ろう。

[霊025] 血塗れの着物の女

フィラメント　強化装置·感　怨霊

【零ノ刻】
皆神村 地下・虚ほか

零ノ刻で登場する真ボス。オーラを発しているときは、撮影しても姿を捉えられずダメージも与えられない。

[霊026] 扉に消える女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

囲炉裏の間でのムービー後、大座敷の扉前に出現。まもなく扉の向こうへ消えていくのですばやく撮影したい。

[霊027] 縁側に立つ男

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・奥の間

火鉢の上の怪しい"もや"を撮影後、縁側に出現する。装填が速い一四式フィルムなら撮り逃しも少ない。

[霊028] 蚊帳の向こうの女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・大座敷

「茗荷の鍵」入手直後、背後に出現。Ⓑ射影機の表示に合わせれば自動で振り向くため、簡単に撮れる。

[霊029] 階段を上る女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

大座敷から囲炉裏の間に移動すると、右手上の階段上に出現。あらかじめWiiリモコンを右上に構えておこう。

[霊030] 立ちつくす女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 2階・囲炉裏の間

「階段を上る女」出現後、2階に上がると扉の前に出現する。出現時間が長めなので撮影するのは容易だ。

[霊031] 奥へ誘う女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 2階・客間

書生部屋から客間へ入ろうとすると現れる。右手奥へ向かって移動するので、やや右寄りに構えて狙おう。

[霊032] 後ろに立つ女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 2階・客間

客間から書斎へ向かうと背後に出現。Ⓑ射影機で自動的に振り向くが、繭とかぶりがちなので落ち着いて撮ろう。

[霊033] 首を絞められている女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・上座敷

上座敷の壊れた襖から奥の間を覗くと出現。Ⓐ覗くの表示が消えたらAボタンを放し、Ⓑ射影機に備えよう。

[霊034] 首を絞める男

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・上座敷

「首を絞められている女」と同時に出現。射影機の「範囲」を強化していると、2体まとめて撮影できる。

[霊035] かくれんぼの少年

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・着物の間

着物の間に吊された着物をめくると、その裏に隠れている。Ⓑ射影機の表示が出るのを待って撮影しよう。

[霊036] 覗きこむ少年

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 2階・書斎

書斎に入り右手奥に進むと、梁の上に出現。近づく際にWiiリモコンを右上へ向けておくと狙いやすい。

[霊037] ラジオを見つめる女

フィラメント　強化装置·感　浄遊霊

【二ノ刻】
逢坂家 2階・書斎

書斎の梁から隣室を覗くと立っている。霊石ラジオ入手後は出現しないので、二ノ刻になったら真っ先に撮影を。

[霊038] 隠れている少女

フィラメント　強化装置·感　地縛霊

【二ノ刻】
逢坂家 2階・客間

客間の窓際、着物の裏に佇む地縛霊。近づくとフィラメント反応があるので、忘れずに撮影しておこう。

[霊039] 双子を探す村人

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
逢坂家 1階・着物の間

着物の間にある格子窓から外を覗くと出現。3体同時に現れるので、「範囲」を強化してまとめ撮りを狙いたい。

[霊040] 逃げた双子を追う村人

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
逢坂家 1階・着物の間

「双子を探す村人」、「災厄を怖れる村人」とともに出現する。一四式フィルムなら出現中2回まで撮影可能だ。

[霊041] 災厄を怖れる村人

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
逢坂家 1階・着物の間

[B]射影機で構えたらすぐに解除し、再度構えるとヌンチャクでの向き調整が可能になり、まとめ撮りしやすい。

[霊042] 動けなくなった女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【二ノ刻】
逢坂家 1階・大座敷

大座敷に敷かれた布団の上に出現する地縛霊。消えた繭の追跡に気を取られて忘れがちなので注意したい。

[霊043] 縁側に立つ女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
逢坂家 1階・奥の間

フィラメント反応は出ないが、ファインダーモードで縁側を見ると現れる。五ノ刻まで同位置で撮影が可能。

[霊044] 誘われる繭

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・桐生－立花通路

逢坂家前から桐生－立花通路に入ると、やや離れた階段手前に出現。灯籠が消えたらすぐ右折し、撮影準備を。

[霊045] 闇にたたずむ男

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【二ノ刻】
皆神村・逢坂家前

槐原家前を通るとフィラメントが反応。玄関奥を撮影すると出現する。蔵へ向かうついでに撮っておこう。

[霊046] 蔵に囚われた少年

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・蔵の裏

蔵の窓越しに捕えられた樹月を撮影するだけ。壁が白く光りがちなので、撮影する角度を調節してみよう。

[霊047] 鳥居を調べる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・御園

「村の調査記録 四」を入手後、すぐ隣に現れる。[B]射影機の表示が出るので、撮影自体は簡単である。

[霊048] 地蔵を調べる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・三方路

「村の調査記録 一」を入手するとすぐ隣に出現する。[B]射影機の表示に合わせて入力すれば難なく撮れる。

[霊049] 井戸を調べる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・槐原家前

「村の調査記録 二」を入手後、真横に現れる。[B]射影機の表示が出るので、タイミングよく撮影しよう。

[霊050] 境内に立つ男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・暮羽参道

「村の調査記録 三」を入手後、背後に出現。このタイミングでは顔の正面アップ、八の刻では後ろ姿を撮れる。

[霊051] 神社の陰の子供

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【二ノ刻】
皆神村・暮羽参道

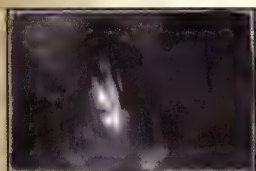
暮羽神社の向かって右手側にフィラメント反応がある。左側にアイテムがあるため、意外に見落としやすい。

[霊052] 橋の下に隠れる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・囁き橋

囁き橋の下を覗くと出現する。Ⓐ覗くの表示が消えたらAボタンを放し、[B]射影機の表示に備えておこう。

[霊053] 取り残された女

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【二ノ刻】
皆神村・浮島

囁き橋の東にある浮島に、陸側から近づくとフィラメントが反応する。反応も微弱なので丁寧に探すこと。

[霊054] 水面にうかぶ女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【二ノ刻】
皆神村・囁き橋

囁き橋の中ほどに差しかかると、B射影機の表示が出る。浮遊霊として撮影できるのはこのタイミングのみ。

[霊055] 水死した女

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【二ノ刻】
皆神村・囁き橋

怨霊「沈められた女」を倒したあとに出現するアイテムを回収すると、同じ場所にフィラメント反応が出る。

[霊056] 血塗れの着物の女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・境内

三ノ刻がはじまるとすぐに出現する。澪の真正面に現れるので、すぐに射影機を構えれば、難なく撮影可能だ。

[霊057] 後ろに立つ宮司

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・玄関

黒澤家に入って奥へ進もうとすると現れる。あらかじめ澪を玄関に向け、後退させると確実に撮影できる。

[霊058] 畏れつづける男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・明暗の間

玄関から明暗の間に入ると、正面にある着物の裏に出現する。着物の裏に回り込んで背後から撮影も可能。

[霊059] 二階を歩く繭

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・坪庭階段

1階 坪庭階段を上がろうとすると2階に出現。B射影機の入力時、Wiiリモコンを上向きにすると撮りやすい。

[霊060] 逃げていく村人

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・土縁廊下

土縁廊下を曲がると出現。出現時間が短く難度は高め。Cボタンを押しながら横移動すると比較的撮りやすい。

[霊061] 引きずっていく男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・土縁廊下

土縁廊下を血塗れの部屋の方へ移動していく。「範囲」強化で「引きずられる男」との2体同時撮りも可能。

[霊062] 引きずられる男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・土縁廊下

「引きずっていく男」と同時に出現。装填速度の速いフィルムなら2体個別に撮影することもできる。

[霊063] 振り返る男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【三ノ刻】
黒澤家 2階・客間

「三重菱の札鍵」を入手後、客間に入ると出現。B射影機の自動振り向きがあるので撮影するのは簡単。

[霊064] 雛壇の陰の子供

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・雛壇の間

雛壇の間でパズルを解いて「二重菱の札鍵」を入手すると、雛壇の右端にフィラメント反応が出るようになる。

[霊065] 語りかける男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・客間廊下

客間廊下の角を曲がった先、廊下中央に出現。Cボタンで出現方向を向いたまま横移動すると容易に撮れる。

[霊066] 呼びかける男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・坪庭階段

2階 坪庭階段を下っていくと背後の階段上に現れる。あらかじめWiiリモコンを上に向けておくといい。

[霊067] 庭に立つ女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・坪庭階段

1階 坪庭階段に潜んでいる地縛霊。階段を下りきった角から坪庭の竹に体を向けるとフィラメントが反応する。

[霊068] 力つきた男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・納戸

「村の調査記録　一～五」をすべて揃えた状態で、納戸に入ると右手に現れる。撮影自体は難しくない。

[霊069] 布の傍らに立つ男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・玄関

玄関の扉を調べると背後に現れる。先に物置き部屋の扉を調べ、「儀式を願う男」が出ていると出現しない。

[霊070] 暗闇を横切る足音

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・玄関

玄関の出入口に向かって進むと、大きな足音とともに出現。画面左へ歩いていくのでやや左寄りを狙おう。

[霊071] 儀式を願う男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・玄関

物置き部屋の扉を調べると、右手側の廊下に現れる。「布の傍らに立つ男」のどちらか一方しか出てこない。

[霊072] 戸を開ける子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・物置部屋

物置き部屋から布の廊下への扉を調べると出現する。最初は腕だけが見えるが、しばらく待つと顔を覗かせる。

[霊073] 穴を覗く子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・衝立の部屋

衝立の部屋で床の穴を覗いている。B射影機のタイミングで構えると楽に撮れるが、繭がかぶることもある。

[霊074] 走り去る子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・布の廊下

射影機が自動で追尾するが素早いため撮影は難しい。リモコンを下に向け、左方向へ振りつつ狙ってみよう。

[霊075] 横切る子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・布の廊下

画面左から右へ駆け抜ける。B射影機の表示に合わせ、コントロールスティックを右に入力しながら撮ろう。

[霊076] 土蔵を調べる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・土蔵

布の廊下から土蔵へ入ると出現。座敷牢に近づきすぎると撮影に失敗するので、土蔵に入ったらゆっくり進もう。

[霊077] 囚われた男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・座敷牢

土蔵から座敷牢に踏み込むと、牢のなかに出現する。位置的にほぼ正面に現れるため、撮影はしやすい。

[霊078] すがりつく影

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・土蔵廊下

繭と一緒に行動中、土蔵廊下を北へ進むとムービーに続いて出現する。撮影するか距離を置くまで消えない。

[霊079] 儀式を進める男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・布の廊下

仏間の扉前に立って話をしている。話し終えると仏間へと消えていくので、それまでに撮影しよう。

[霊080] 何かを話す男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

「蝶が描かれた日記　二」を入手後、当主の間に現れる。セリフを話し終えるまで消えないので撮りやすい。

[霊081] 天窓から覗く男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・布の廊下

「万葉丸」入手後の回射影機に合わせて構えると撮影可能。出現時間が短いのでWiiリモコンのブレに注意。

[霊082] 双子を待つ宮司

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・格子の部屋

1階 渡り廊下の仕掛けを解除し、格子の部屋に入ると目の前に立っている。撮影はとくに難しくない。

[霊083] 蝶の本を祀る宮司

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

衝立の間から当主の間に近づくと聞こえる会話の最中、当主の間に入ると現れる。2体ずつ2回に分けて撮ろう。

[霊084] 贄の本を祀る宮司

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

宮司たちの会話中に当主の間に踏み込むと出現。「範囲」を強化し、蝶の本を祀る宮司とまとめて撮ろう。

[霊085] 楔の本を祀る宮司

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

宮司たちの会話中に当主の間に踏み込むと出現。装填が早い九〇式フィルムなら出現中の2回撮影も容易だ。

[霊086] 償いの本を祀る宮司

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

宮司たちの会話中に当主の間に踏み込むと出現。「範囲」を強化し、楔の本を祀る宮司とまとめて撮ろう。

[霊087] 秘祭を調べる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 1階・座敷牢

座敷牢の鍵を開けて奥へ入ると、右手側に現れる。あらかじめ出現方向を向いて横移動すれば撮影は簡単だ。

[霊088] 閉じ込められた繭

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
黒澤家 1階・土蔵

五ノ刻がはじまってすぐ土蔵の小窓から見える繭を撮影。紗重が取り憑いているのか浮遊霊として登録される。

[霊089] 渡り廊下の女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・桐生－立花通路

囁き橋から桐生－立花通路に近づくと出現。操作キャラクターが澪に戻ったあとも同じ場所に再出現する。

[霊090] 蝶に誘われる女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・逢坂－立花通路

撮影可能な時間が短め。あらかじめ澪を蔵の方へ向けておき、出現と同時に数歩近づいて撮影しよう。

[霊091] 蔵へ向かう女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・逢坂家前

「蝶に誘われる女」出現後、さらに蔵の方へ進んでいくと出現する。出現時間も長く撮影はカンタンだ。

[霊092] 泣いている女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・蔵の前

槙原家前に差しかかると、蔵の扉前に現れる。澪が近づくまで消えないので、いいアングルで狙ってみよう。

[霊093] 泣いている少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・逢坂－立花通路

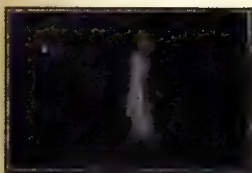
フィラメント反応がなく画面のノイズでしか出現を確認できない。立花家の屋敷を見ながら移動してみよう。

[霊094] 壁に向かう男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・仏間

土間廊下から仏間に入ると右手側に出現。事前に樹月から風車パズルに関する話を聞いていると出現しない。

[霊095] 地下を調べる男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
逢坂家 地下

地下に下り、少し奥へ進むと現れる。正面から右手側へ移動していくので、やや右向きに構えるといい。

[霊096] 見つめる女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・大座敷

中庭に面した格子窓の向こうに現れる。撮影するまで消えないので、慌ててシャッターを切る必要はない。

[霊097] はりから覗く子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
逢坂家 2階・客間

二間続きの客間の梁の上に現れる。Ⓑ射影機の表示が出るので、Wiiリモコンをやや上向きに構えておこう。

[霊098] かくれんぼの少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
逢坂家 2階・客間

机の下を覗くと出現する。Ⓐ覗くの表示が消えるとⒷ射影機の表示が出るので、このタイミングで撮影を。

[霊099] 書斎の男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
桐生家 2階・障子の間

障子の間に入ると、Ⓑ射影機の表示あり。障子に空いた穴からの撮影になるので、立ち位置の微調整が必要。

[霊100] 墓場で遊ぶ子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・皆神墓地

最初から少女の姿が見えているが、墓石に隠れてうまく撮れないことも。終ノ刻でも同じ場所に出現する。

[霊101] 屋敷に入る男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・桐生家前

座敷牢から消えた繭を探していると、桐生家前で遭遇する。事前に桐生ー立花通路の灯籠でセーブしておこう。

[霊102] 影に立つ者

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【五ノ刻】
皆神村・桐生家裏

桐生家裏手側の双子地蔵にフィラメントが反応。あまり通る機会が多くない場所なので見落としやすい。

[霊103] 封印を解く宮司

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
皆神村・暮羽参道

暮羽参道の階段を上りきると、正面の神社前に出現する。距離が遠いのですぐに近づいて撮影すること。

[霊104] 覗き込む人形

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・玄関

布をめくると足元近くに出現。Ⓑ射影機の表示が出るので、事前にWiiリモコンを正面斜め下に向けておこう。

[霊105] 覗き込む双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・玄関

「覗き込む人形」と同時に出現。背が低く至近距離に現れるため、撮影が難しい。2体まとめて撮影しよう。

[霊106] 潜む男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・玄関

玄関で戸棚を調べると出現する浮遊霊。あらかじめ澪の体をやや左側に向けておくと、正面に捉えられる。

[霊107] 逃げていく双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・首吊り人形の部屋

首吊り人形の部屋に入るとイベントと同時に出現。奥の扉方向に向いていると2体まとめて撮影が可能だ。

[霊108] 逃げていく人形

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・首吊り人形の部屋

「逃げていく双子」といっしょに出現。2体別々の撮影は難しい。玄関側から壁の穴を覗くことでも撮影可能。

[霊109] 奥に消える双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

首吊り人形の部屋から座敷ー廊下に入ると、まもなく現れる。真正面を奥へ向かっていくので撮影は容易。

[霊116] 覗き込む子供

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・明暗の廊下

暖簾奥の格子窓をファインダーモードで見ると現れる。驚いてファインダーモードを解除しないように注意。

[霊110] 奥に消える人形

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

「奥へ消える双子」と同時出現。首吊り人形の部屋を壁の穴から覗いた場合、この2体は出現しないので注意。

[霊117] 壁の向こうの男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・仏間

仏間の壁の穴からあかずの間を覗くと出現。ゲーム進行上、撮影必須の霊なので撮れるまで何度も出現する。

[霊111] 逃げ込む人形

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

座敷ー廊下の角を曲がると真正面に出現するので、追いかけつつ撮影するといい。2体同時に撮影可能。

[霊118] 死を望む少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・あかずの間

「破れた設計図」入手直後に出現。澪を机の左側に立たせておくとBボタン入力時に自動で振り向いてくれる。

[霊112] 逃げ込む双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

「逃げ込む人形」といっしょに出現。画面奥に向かって逃げていくので、立ち止まらずに追いかけて撮ろう。

[霊119] 腕を隠す人形

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

「和人形の首」入手後、あかずの間を出ると出現する。出現直後に撮らないと2体まとめての撮影はできない。

[霊113] 座する双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・双子の部屋

双子の部屋で座っている。出現時間はかなり長めなので、2体が同時に収まるアングルを探してみるといい。

[霊120] 腕を隠す双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

「腕を隠す人形」と同時に出現。別々の方向へ逃げ出すので、Wiiリモコンを正面に構え出現直後を狙おう。

[霊114] 座する人形

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・双子の部屋

「座する双子」といっしょに出現する。ただ座っているだけなので撮影は簡単。2体別々の撮影も可能だ。

[霊121] 逃げる双子

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・座敷ー廊下

座敷ー廊下を双子の部屋から時計のある広間へ向かって逃げていく。撮影可能なタイミングはやや短め。

[霊115] 部屋に入る男

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・明暗の廊下

明暗の廊下から画面左の人形の間へと入っていく。出現時間は長めなので、撮影自体はとくに難しくない。

[霊122] 箱を守る少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 2階・納戸

2階の納戸で背後の箱を守っている。ゲームの進行上、撮影が必須の霊なので、撮影するまで消えない。

[霊123] 角に立つ女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【六ノ刻】
桐生家 2階・吹き抜け

2階 吹き抜けの廊下部分から座敷の方向を向くとフィラメントが反応。撮影すると格子窓越しに姿を現す。

[霊124] 箱を示す少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・窓のある納戸

明暗の廊下の西側、窓のある納戸に出現。ゲーム進行上、撮影必須のため、撮影するまで消えることはない。

[霊125] 箱の前の少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【六ノ刻】
桐生家 1階・納戸

1階 障子の間の納戸にいる。「箱を守る少女」、「箱を示す少女」と同様、撮影するまで消えないイベント霊。

[霊126] 逃げ遅れた男

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【六ノ刻】
桐生家 2階・階段－廊下

階段ー廊下の南側、天井が崩れた廊下の突き当たりでフィラメントが反応。アイテムなどもなく見落としがち。

[霊127] つぶされた男

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【七ノ刻】
桐生家 地下・桐生－立花通路

立花家に通じるはしご手前の瓦礫の山でフィラメントが反応する。ファインダーモードで探すと見つけやすい。

[霊128] 桐生 善達

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【七ノ刻】
桐生家 1階・あかずの間

あかずの間の地縛霊として出現。深道で射影機回収後、立花家に行かず、桐生家に戻った場合のみ現れる。

[霊129] 写真の女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【七ノ刻】
桐生家 1階・仏間

仏間の天井に飾ってある遺影を撮ると出現。射影機の回収後、そのまま桐生家に戻ることが撮影条件である。

[霊130] 泣いている繭

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 2階・吹き抜け

樹月の部屋に閉じ込められた繭を撮影すると、浮遊霊として霊リストに登録される。気づきにくいので注意。

[霊131] 逃げる少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 2階・階段－廊下

紅い着物の少女と1回目のバトル後、逃げていく姿を撮影できる。回射影機の表示に合わせて撮れば簡単だ。

[霊132] 逃げていく少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・座敷－廊下

「逃げる少女」を追って1階へ降りると出現する。画面奥へ向かって逃げていくので、出現直後を狙おう。

[霊133] 走り去る少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・座敷のある部屋

紅い着物の少女と2回目のバトル後、座敷のある部屋に現れる。玄関の台所付近で倒しておくと撮影しやすい。

[霊134] 逃げ込む少女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・座敷－廊下

「走り去る少女」を追っていくと座敷ー廊下を画面奥へと逃げていく。Wiiリモコンを正面に構えておこう。

[霊135] ありし日の樹月

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・双子の部屋

紅い着物の少女との3回目のバトル後、双子の部屋に入ると樹月、睦月、千歳の浮遊霊が3体が揃って出現する。

[霊136] ありし日の睦月

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・双子の部屋

樹月、千歳といっしょに出現。明暗の廊下側から入り、睦月の背後から撮影すると3体まとめて撮影が可能だ。

[霊137] ありし日の千歳

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・双子の部屋

樹月、睦月といっしょに出現。座敷一廊下側から入っても撮影できるが、格子が邪魔になるのがやや難点。

[霊138] 双子の少年

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【七ノ刻】
立花家 1階・双子の部屋

双子の部屋の着物あたりにフィラメント反応が出る。貴重な睦月のショットなのでぜひとも押さえておきたい。

[霊139] 映写室の樹月

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・映写室

「鈴の鍵」を入手後、映写室に行くと出現。映写機の左後方から樹月のみ、睦月と千歳の2枚に撮り分けよう。

[霊140] 映写室の睦月

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・映写室

狭い室内に3体同時に出現するため、1枚に収めるのは不可能。装填の速いフィルムで2回撮影を狙うといい。

[霊141] 映写室の千歳

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・映写室

樹月、睦月の双子といっしょに出現する。千歳が映写機の影にならないよう、位置取りに注意して撮影したい。

[霊142] さまよう人影

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
皆神村・逢坂家前

槌原家玄関に出現。フィラメントが反応しないので、槌原家前では屋敷方向を向いたまま移動してみよう。

[霊143] 囚われた少年

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
皆神村・蔵

蔵内部での樹月のイベント後、牢内に現れる。自動で霊の出現方向に向くため、撮影はとくに難しくない。

[霊144] 走っていく少女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

囲炉裏の間で子供たちが逃げていくイベント後、階段近くで撮影可能。他の2体と同時撮影はできない。

[霊145] 遊んでいる少年

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

囲炉裏の間でのイベント後、澪の正面左側へ逃げていくので、Wiiリモコンを左へ向けておくと撮りやすい。

[霊146] 逃げていく少年

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

あらかじめWiiリモコンをやや左下に向けておくと撮影しやすい。「遊んでいる少年」とまとめて撮影可能。

[霊147] 着物の陰に隠れる少女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 2階・客間

吊るされた着物と窓の間に隠れている。ファインダーモードで見るとまもなく消えるので、すぐ撮影しよう。

[霊148] 床の間に隠れる少年

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 1階・上座敷

床の間でフィラメントが反応。「着物の陰に隠れる少女」と同様、ファインダーモードで見るとすぐに消える。

[霊149] 縁側に隠れる少年

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 1階・奥の間

奥の間の縁側に隠れている。「着物の陰に隠れる少女」同様、ファインダーモードで見るとすぐ消えてしまう。

[霊150] 格子からの腕

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
逢坂家 1階・奥の間

近づくと消えるので縁側から撮影しよう。「縁側に隠れる少年」の撮影後でも間に合うので、こちらを後に。

[霊151] 身をなげる女

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【八ノ刻】
皆神村・桐生ー立花通路

階段の中腹辺りから桐生家の入り口扉を見上げるとフィラメントが反応する。首が折れた女の地縛霊。

[霊152] 落ちた女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【八ノ刻】
桐生家 2階・渡り廊下

繭が朽木にいる間に桐生家へ行き、渡り廊下から下を覗くと出現。Wiiリモコンはやや下向きにしておこう。

[霊153] 双子巫女　暮羽

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
皆神村・暮羽神社

暮羽神社に入り、祭壇に近づくと真正面に出現。暮羽の登場機会はこれっきりなので、撮り逃さないように。

[霊154] 娘に殺された男

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【終ノ刻】
皆神村・桐生家前

桐生家の玄関右にある窓を調べると出現する。物語が佳境に入り、撮り忘れてしまいがちなので気をつけたい。

[霊155] 墓に立つ兄

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
皆神村・朽木

朽木に入ると「墓に立つ妹」といっしょに出現。出現時間は長めなので、2体同時でも、別々でも撮影可能だ。

[霊156] 墓に立つ妹

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
皆神村・朽木

朽木に入ると「墓に立つ兄」といっしょに出現。撮り忘れないよう、終ノ刻が始まったらすぐ撮っておこう。

[霊157] 閉じ込められた少女

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【終ノ刻】
皆神村・蔵

樹月がいた蔵の中にある階段を上りきったところでフィラメント反応があるので、ここを撮影してみよう。

[霊158] 黒澤八重

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【終ノ刻】
皆神村・御園

御園にある壊れた鳥居に近づくとフィラメントが反応。初めて村に迷い込んだとき、八重が泣いていた場所だ。

[霊159] オオツグナイ

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・大広間

大広間のフィラメント反応を撮影すると、縄の男と紗重が写り込む。仏間に入るまでに撮影しておくこと。

[霊160] 寄り添う八重

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 2階・雛壇の間

衝立の向こう側に2体並んで出現。2体同時に撮影も可能だが、やや急いで衝立の裏に回り込む必要がある。

[霊161] 寄り添う紗重

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 2階・雛壇の間

「寄り添う八重」といっしょに出現する。近すぎると、どちらか1体がリストに登録されないこともある。

[霊162] 黒澤紗重

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【終ノ刻】
黒澤家 2階・雛壇の間

「寄り添う八重」、「寄り添う紗重」の消えた後、2体がいた方へ近づくとフィラメント反応が現れる。

[霊163] 密談する八重

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・座敷牢

「牢に囚われた男」に続けて、座敷牢の奥へ進むと2体同時に出現する。出現時間が長いので撮影は容易だ。

[霊164] 密談する紗重

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・座敷牢

「密談する八重」とセットで出現。しばらく消えないので、しっかり近づきいいアングルを押さえよう。

[霊165] 抱きしめ合う八重

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

当主の間に入り、左手奥側にある格子に近づくと、格子の向こう側に出現する。2体まとめて撮影が可能。

[霊166] 抱きしめ合う紗重

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 2階・当主の間

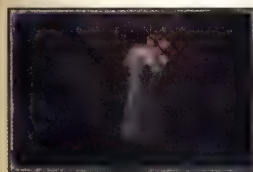
「抱きしめ合う八重」といっしょに出現する。仏間に入ると戻って撮影できなくなるので、先に撮っておこう。

[霊167] 牢に囚われた男

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・座敷牢

土蔵から座敷牢に入ると牢のなかに出現する。正面に出るので撮影はしやすいが、格子があり視界は悪い。

[霊168] 白い着物の巫女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・渡り廊下

縄の御堂へと続く渡り廊下の右側通路に出現する。右を向きつつ左側通路を進めば、撮り逃がす心配はない。

[霊169] 楔になり損ねた者

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【終ノ刻】
皆神村 地下・深道

深道の階段を下り、壁の穴で「零式フィルム」入手後、階段に戻ると西側の壁の裂け目に反応が出る。

[霊170] 儀式を続ける姉

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
皆神村 地下・贄座

贄座に入ると正面に2体セットで出現。左側の姉を撮影すると2体とも消えるので、まとめて撮影すること。

[霊171] 儀式を続ける妹

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
皆神村 地下・贄座

「儀式を続ける姉」といっしょに出現。近づいても消えないが、左側の姉を撮影すると2体とも消えてしまう。

[霊172] 虚に立つ繭

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【終ノ刻】
皆神村 地下・虚

虚のまえに立っている。近づくとイベントが始まり撮影できなくなるので、撮影可能な距離ギリギリで狙おう。

[霊173] 待ちつづける女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・玄関

2周目以降、撮影可能。逢坂家に入り、澪を操作可能になったらすぐ出現方向へ向けておくと撮りやすい。

[霊174] 暖簾の向こう側の女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

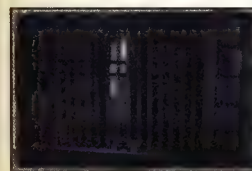
2周目以降、撮影可能。囲炉裏の間に入り、移動しようとすると正面の暖簾裏に現れる。撮影自体は難しくない。

[霊175] 奥へ歩く女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・土間廊下

2周目以降、撮影可能。土間廊下の突き当たりに出現。撮影するには2階を経由し土間廊下に下りる必要がある。

[霊176] 中庭を歩く女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・大座敷

2周目以降、撮影可能。大座敷に入ると左奥の格子越しに現れる。出現するのは大座敷の扉が封印される前まで。

[霊177] 仏間へ消える女

フィラメント 強化装置・感 浮遊霊

【一ノ刻】
逢坂家 1階・土間廊下

2周目以降、撮影可能。土間廊下を仏間方向へ移動していく。進行方向のやや右寄りに構えて狙ってみよう。

[霊178] 見下ろす男

フィラメント 強化装置・感 地縛霊

【三ノ刻】
黒澤家 1階・玄関

2周目以降、撮影可能。玄関西側で東を向き、Wiiリモコンを向けると上へ向けるとフィラメントが反応する。

[霊179] たれさがる手

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・客間

2周目以降、撮影可能。強化装置「感」を装着していると出現。接近して撮影するまで消えることはない。

[霊180] 逃げ遅れた女

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【四ノ刻】
黒澤家 2階・客間

2周目以降、撮影可能。「たれさがる手」に近づいて撮影すると、そのすぐ右上あたりに入れ替わりで出現する。

[霊181] 引き込まれる影

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・囲炉裏の間

2周目以降、撮影可能。難易度ハードで強化装置「感」装着時のみ出現。足元に出るので下向きに構えよう。

[霊182] 箱に閉じこもった女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・納戸

強化装置「感」を装着していると、納戸の長持にフィラメントが反応する。撮影してもバトルは起こらない。

[霊183] 須堂美也子

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【五ノ刻】
逢坂家 1階・奥の間

奥の間にある火鉢の少し上あたりでフィラメント反応が出る。撮影するには、強化装置「感」装着が必要。

[霊184] 槙村真澄

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【五ノ刻】
黒澤家 1階・納戸

大広間に隣接する納戸の奥に潜む地縛霊。強化装置「感」を装着していると、フィラメントが反応する。

[霊185] 落下した女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【六ノ刻】
桐生家 2階・吹き抜け

強化装置「感」を装着した状態で、2階吹き抜けの壊れた手摺から下を覗くとフィラメントが反応する。

[霊186] 黄泉からの腕

フィラメント　強化装置・感　浮遊霊

【七ノ刻】
立花家 1階・障子の間

障子の間の階段下にある井戸から出現。フィラメント反応がなく、撮影には強化装置「感」の装着が必要だ。

[霊187] 蔵の窓に向かう女

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【八ノ刻】
皆神村・逢坂家前

逢坂家前から御園へと続く道の途中でフィラメントが反応。強化装置「感」があれば林越しに撮影可能だ。

[霊188] 黒澤 良寛

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・仏間

強化装置「感」を装着していると、仏間の祭壇中央でフィラメントが反応。黒沢良寛の地縛霊が撮れる。

[霊189] 真壁 清次郎

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【終ノ刻】
黒澤家 1階・縄の御堂

黒澤家当主とのバトル後、縄の御堂の中央上空にフィラメント反応が出現。撮影には強化装置「感」が必要。

[霊190] 闇へ落ちた人々

フィラメント　強化装置・感　地縛霊

【零ノ刻】
皆神村 地下・虚

血塗れの着物の女とのバトル中、虚の南側の縁から撮影可能。強化装置「感」を装着していないと撮れない。

霊リスト収集のご褒美

霊リストの登録数が一定数を超えると、その数に応じて下表にあるような特典が夜店に追加されていく。なお、コスチュームとアクセサリーはそれぞれ澪と繭の専用の物がまとめて登録される。すべての霊の登録に成功した暁には、最強の強化装置「祭」も入手可能になる。

霊リストによって開放されるコンテンツ

霊リスト登録数	コンテンツ
霊リスト100体登録	メイドカチューシャ
霊リスト100体登録	メイドヘッドドレス
霊リスト150体登録	白いニーソックス
霊リスト150体登録	黒いニーソックス
霊リストコンプリート	強化装置「祭」

アイテムリスト

ゲーム中に登場するすべてのアイテムや古書、スクラップなどをもれなく紹介している。
入手できる時期や場所の逆引きとしても使えるので、探索の一助として活用してほしい。

アイテムリストの見方

○七式②フィルム 【アイテム】
古びたフィルム。③状態が悪く、除霊能力はほとんど失われている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間④

①アイテム画像
アイテムの入手時、もしくは選択時に表示される画像。

②名称
アイテムの名前。その右端には分類も併記している。なお、本書では「分類名」→「アイテム名」の順に五十音順で掲載している。

③解説
アイテム選択時に表示される解説文。古書やスクラップなどの文書系アイテムの中身は、P.150からの「テキストアーカイブ」を参照のこと。

④入手先
そのアイテムが手に入る時期（刻）と場所を記載。ゲーム中に何度も手に入る消費アイテムについては、すべての入手時期と場所を掲載している。

零式フィルム 【アイテム】
特別な印を施されたフィルム。最も高い除霊能力を有するが、装填に時間がかかる。
【二ノ刻】皆神村／桐生家前、【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間、【五ノ刻】逢坂家 1階／上座敷、【六ノ刻】桐生家 1階　座敷一廊下、【七ノ刻】立花家 2階／並んだ座敷一西、【八ノ刻】皆神村／蔵、皆神村　皆神墓地、逢坂家 1階／土間廊下【終ノ刻】皆神村 地下　深道

○七式フィルム 【アイテム】
古びたフィルム。保存状態が悪く、除霊能力はほとんど失われている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

一四式フィルム 【アイテム】
古びたフィルム。除霊能力は低い。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間、【二ノ刻】逢坂家 2階／書斎、皆神村／槌原家前、逢坂家前、皆神墓地、桐生家前、【三ノ刻】黒澤家 1階／明暗の間、血塗れの部屋、2階／明滅する部屋、【四ノ刻】黒澤家 1階／納戸、布の廊下、2階／衝立の部屋、瞑想の間、【五ノ刻】黒澤家 1階　仏間、奥の間、逢坂家地下／深道、【六ノ刻】桐生家 1階／玄関、首吊り人形の部屋(2個)、あかずの間、【七ノ刻】立花家 1階／玄関、2階　障子の間、高床座敷、【八ノ刻】逢坂家 1階／着物の間、納戸、桐生家 2階／障子の間、皆神村　御園、【終ノ刻】黒澤家 1階／物置き部屋

六一式フィルム 【アイテム】
保存状態の良い、新しいフィルム。高い除霊能力を有している。
【二ノ刻】逢坂家 2階／書生部屋、黒澤家 1階／土蔵、【六ノ刻】桐生家 1階／時計のある広間、中座敷、【七ノ刻】立花家 1階／中座敷、【終ノ刻】黒澤家 1階／格子の部屋

九○式フィルム 【アイテム】
清めの印が施されたフィルム。高い除霊能力を持ち、装填時間もはやい。
【二ノ刻】逢坂家 1階／中庭、皆神村／槌原家前、【四ノ刻】黒澤家 1階／大広間、座敷牢、【六ノ刻】桐生家 1階／双子の部屋、2階／高床座敷、【七ノ刻】立花家 2階／並んだ座敷一東、【八ノ刻】逢坂家 1階／囲炉裏の間【終ノ刻】皆神村 地下／深道(2個)

紅い紐が結ばれた人形 【アイテム】
小さな和人形。紅い紐が結ばれている。
【七ノ刻】立花家 2階／納戸一西

紅い鞠 【アイテム】
古いが綺麗な紅い鞠。天井から落ちてきたようだが…
【四ノ刻】黒澤家 1階／物置き部屋

赤錆びた鍵 【アイテム】
赤錆びた古い鍵。これで繭が閉じ込められた牢を開けることができる。
【五ノ刻】逢坂家 地下　深道

陰の鍵 【アイテム】
陰の模様が刻まれた小さな鍵。御堂の真ん中に設けられた祭壇に置いてあった。
【四ノ刻】黒澤家 1階　縄の御堂

懐中電灯 【アイテム】
古い懐中電灯。誰かが置いていったものだろうか。
【一ノ刻】逢坂家 1階／土間廊下、【七ノ刻】桐生家 地下／深道

鏡石 【アイテム】
不思議な光りを放つ黒い石。体力が無くなった時、一度だけ身代わりとなる。
【三ノ刻】黒澤家 1階／坪庭階段、【五ノ刻】逢坂家 地下／深道、【六ノ刻】桐生家 1階／人形の間、【七ノ刻】立花家 1階／双子の部屋、玄関

家紋風車(逢坂) 【アイテム】
風車の模様が刻まれた小さな石版。裏側には家紋が刻まれている。
【八ノ刻】逢坂家 1階／囲炉裏の間

家紋風車(桐生) 【アイテム】
風車の模様が刻まれた小さな石版。裏側には家紋が刻まれている。
【八ノ刻】桐生家 2階／隠し部屋

家紋風車(立花) 【アイテム】
風車の模様が刻まれた小さな石版。裏側には家紋が刻まれている。
【八ノ刻】皆神村／蔵

家紋風車(槌原) 【アイテム】
風車の模様が刻まれた小さな石版。裏側には家紋が刻まれている。
【八ノ刻】皆神村／皆神墓地

ガラスの目玉 【アイテム】
ガラスでできた人形の目玉。内部の虹彩まで、美しく作りこまれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／首吊り人形の部屋

儀式ノ書　紅キ羽 【アイテム】
六面の本棚に納められていた本。何かの儀式について書かれたもののようだ。
【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書　禁忌 【アイテム】
六面の本棚に納められていた本。何かの言葉が全て×で塗りつぶされている。
【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書　災厄 【アイテム】
六面の本棚に納められていた本。何かの儀式について書かれたもののようだ。
【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書　人柱 【アイテム】
六面の本棚に納められていた本。何かの儀式について書かれたもののようだ。
【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書　双子 【アイテム】
六面の本棚に納められていた本。何かの儀式について書かれたもののようだ。
【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

桐の鍵 【アイテム】
桐の模様が刻まれた、小さな真鍮の鍵。
【七ノ刻】立花家 2階／納戸

桐生家玄関の鍵 【アイテム】
桐の模様が刻まれた、薄汚れた鍵。暮羽神社の祭壇に保管されていた。
【五ノ刻】皆神村／暮羽神社

御神水 【アイテム】
清めに使われる、澄んだ水。霊気をはらい体力を全て回復する。

【一ノ刻】逢坂家 1階／囲炉裏の間、納戸、【二ノ刻】皆神村／皆神墓地、暮羽参道、【三ノ刻】黒澤家 1階／大広間、2階／客間廊下、【四ノ刻】黒澤家 地下／仏間、1階／物置き部屋、【五ノ刻】皆神村／暮羽神社、【六ノ刻】桐生家 1階／上座敷、2階／階段ー廊下、【七ノ刻】立花家 1階／上座敷、双子の部屋、2階／押入れ、納戸ー東【八ノ刻】逢坂家 2階／書生部屋、【終ノ刻】黒澤家 1階／玄関、皆神村／深道

祭主の鍵 【アイテム】
蝶が刻まれた綺麗な鍵。祭主の霊がいた場所に落ちていた。

【終ノ刻】黒澤家 1階／縄の御堂

射影機 【アイテム】
村に残されていたカメラ。目に見えないものを写し出すことがある。

【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間、【七ノ刻】桐生家 地下／深道

鈴の鍵 【アイテム】
紅い紐で鈴がつけられた鍵。紅い着物の少女の霊が持っていたものだろうか。

【七ノ刻】立花家 1階／上座敷

千切りの札鍵 【アイテム】
千切りの模様が刻まれた札鍵。クモの巣にひっかかっていた。

【四ノ刻】黒澤家 1階／物置き部屋

血のついた指輪 【アイテム】
血のついた指輪。血塗れの納戸の奥に落ちていた。

【四ノ刻】黒澤家 1階／納戸

八角菱の鍵 【アイテム】
八角菱が刻まれた錆びた鉄鍵。樹月の部屋に隠されていた。

【七ノ刻】立花家 2階／樹月の部屋

八槌の札鍵 【アイテム】
八槌の模様が刻まれた札鍵。屋敷の裏口の鍵らしい。

【四ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

フィルムリール 一 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【五ノ刻】桐生家 1階／映写室

フィルムリール 二 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【七ノ刻】立花家 1階／映写室

フィルムリール 三 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【六ノ刻】桐生家 2階／座敷

フィルムリール 四 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【六ノ刻】桐生家 1階／明暗の廊下

フィルムリール 五 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【七ノ刻】立花家 1階／座敷のある部屋

フィルムリール 六 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【七ノ刻】立花家 1階 納戸

フィルムリール 七 【アイテム】
錆びたケースに入れられた映写機のフィルムリール。

【五ノ刻】逢坂家 地下／深道

二重菱の札鍵 【アイテム】
二重菱の模様が刻まれた札鍵。雛壇の引き出しに入っていた。

【四ノ刻】黒澤家 2階 雛壇の間

双子地蔵の鍵(左) 【アイテム】
双子地蔵に納められていた鍵。地蔵の左半分をかたどっている。

【二ノ刻】皆神村／皆神墓地

双子地蔵の鍵(右) 【アイテム】
双子地蔵に納められていた鍵。地蔵の右半分をかたどっている。

【二ノ刻】皆神村／暮羽参道

双子雛の首 【アイテム】
古い雛人形の首。同じようなものが二つそろいになっている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／明滅する部屋

万葉丸 【アイテム】
「万葉丸」と記されている丸薬。のむと体力が回復する。

【一ノ刻】逢坂家 1階／上座敷、大座敷(2個)、【二ノ刻】逢坂家 1階／納戸、2階／書生部屋、皆神村／桐生ー立花通路(2個)、囁き橋、【三ノ刻】黒澤家 1階／玄関、血塗れの部屋、明暗の間、2階／明滅する部屋(2個)、客間、【四ノ刻】黒澤家 1階／仏間、布の廊下、物置き部屋、【五ノ刻】桐生家 1階／障子の間、皆神村／暮羽神社、【六ノ刻】桐生家 1階／玄関、首吊り人形の部屋、上座敷、双子の部屋、仏間、階段ー廊下、【七ノ刻】立花家 1階／玄関、上座敷、大納戸、階段ー廊下、窓のある納戸、座敷のある部屋、2階／高床座敷、【八ノ刻】逢坂家 1階／大座敷、皆神村／皆神墓地、【終の刻】黒澤家 1階／境内

三重菱の札鍵 【アイテム】
三重菱の模様が刻まれた札鍵。血塗れの部屋に落ちていた。

【三ノ刻】黒澤家 1階／血塗れの部屋

茗荷の鋼鍵 【アイテム】
押入れの中に隠されていた鍵。茗荷の模様が刻まれている。

【一ノ刻】逢坂家 1階／大座敷

陽の鍵 【アイテム】
陽の模様が刻まれた小さな鍵。本棚の像に握られていた。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

霊石の欠片(蒼) 【アイテム】
(※入手と同時に消滅するため説明文なし)

【二ノ刻】逢坂家 1階／納戸、2階／囲炉裏の間、皆神村／皆神墓地、槌原家前、囁き橋、御園、【三ノ刻】黒澤家 1階／境内、納戸、土縁廊下、血塗れの部屋、【四ノ刻】黒澤家 1階／仏間、土縁廊下、2階／当主の間、地下／地下貯蔵庫、【五ノ刻】逢坂家 2階／客間、黒澤家 地下／地下貯蔵庫、皆神村／暮羽神社、【六ノ刻】桐生家 1階／首吊り人形の部屋、人形の間、【七ノ刻】立花家 1階／大納戸、2階／納戸ー西、【八ノ刻】皆神村／暮羽神社

霊石の欠片(紅) 【アイテム】
(※入手と同時に消滅するため説明文なし)

【五ノ刻】逢坂家 1階／玄関、【七ノ刻】桐生家 1階／双子の部屋、【終ノ刻】黒澤家 1階／納戸、格子の部屋

霊石ラジオ 【アイテム】
鉱石を入れる古いラジオ。時々何か不思議な声が聞こえることがある。

【二ノ刻】逢坂家 2階／書生部屋

和人形の首 【アイテム】
美しい顔立ちをした和人形の頭。綺麗に作られているが、目玉は入れられていない。

【六ノ刻】桐生家 1階／あかずの間

和人形の左腕 【アイテム】
和人形の左腕。子供の腕とほぼ同じくらいの大きさがある。

【六ノ刻】桐生家 1階／窓のある納戸

和人形の右腕 【アイテム】
和人形の右腕。子供の腕とほぼ同じくらいの大きさがある。

【六ノ刻】桐生家 2階／納戸

儀式ノ書 紅キ羽 【古書】
ある儀式について書かれた古文書。蝶の羽が天を開くと書かれている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書 禁忌 【古書】
ある儀式について書かれた古文書。多くの文字が×で消されている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書 災厄 【古書】
ある儀式について書かれた古文書。天を閉ざす災厄について書かれている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書 人柱 【古書】
ある儀式について書かれた古文書。即身仏を捧げることについて書かれている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

儀式ノ書 双子 【古書】
ある儀式について書かれた古文書。巫女がひとつとなると書かれている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

祭主の手記 一 【古書】
祭主の屋敷に残されていた手記。「×」の瘴気が強くなったと書かれている。

【四ノ刻】黒澤家 1階／仏間

祭主の手記 二 【古書】
祭主の屋敷に残されていた手記。マレビトを捕えたと書かれている。

【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

祭主の手記　三【古書】
祭主の屋敷に残されていた手記。八重と紗重について書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 2階／衝立の間

祭主の手記　四【古書】
祭主の屋敷に残されていた手記。双子が逃げたことについて書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 1階／仏間

祭主の手記　五【古書】
祭主の屋敷に残されていた手記。紗重一人で儀式を行うと書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 1階／縄の御堂

射影機に関する覚書【古書】
射影機という機械に関する記述。逢坂家の仏間に置かれていた。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

人形師の手記　一【古書】
屋敷のカラクリを作った人形師の手記。人形を作ったいきさつが書かれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／窓のある納戸

人形師の手記　二【古書】
屋敷のカラクリを作った人形師の手記。人形が躯となった、と書かれている。
【六ノ刻】桐生家 2階／納戸

人形師の手記　三【古書】
屋敷のカラクリを作った人形師の手記。カラクリが壊されたと書かれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／人形の間

人形師の手記　四【古書】
屋敷のカラクリを作った人形師の手記。葯という娘の霊を見たと書かれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／あかずの間

人形師の手記　五【古書】
屋敷のカラクリを作った人形師の手記。躯を×に返さなければと書かれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／首吊り人形の部屋

民俗学者の手記　一【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。「皆神村」という村に関する記述。
【一ノ刻】逢坂家 2階／書斎

民俗学者の手記　二【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。紅贄という言葉について書かれている。
【二ノ刻】桐生家 2階／障子の間

民俗学者の手記　三【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。祭りが迫る村の様子について書かれている。
【三ノ刻】黒澤家 2階／客間

民俗学者の手記　四【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。「大償」という災厄について書かれている。
【三ノ刻】黒澤家 2階／客間

民俗学者の手記　五【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子の屋敷をつなぐ橋について書かれている。
【五ノ刻】桐生家 2階／障子の間

民俗学者の手記　六【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子の少女から受け取った地図について書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 2階／客間

民俗学者の手記　七【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。村からの抜け道について書かれている。
【八ノ刻】皆神村／暮羽神社

民俗学者の手記　八【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。牢にとらえられた後の記述。
【四ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

民俗学者の手記　九【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。牢にとらわれた後のことが書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

民俗学者の手記　十【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子巫女について書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

民俗学者の手記　十一【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。贄にされる直前に書かれたものらしい。
【終ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

民俗学者の手記　十二【古書】
この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子の順番について書かれている。
【八ノ刻】皆神村／朽木

霊石ラジオ覚書【古書】
霊石ラジオについて書かれた文書。射影機と同じ人物により作られたものらしい。
【二ノ刻】逢坂家 2階／書生部屋

写りこんだ祭壇【写真】
鏡が祀られた祭壇の写真。朽木の入口を撮影した時のもの。
【八ノ刻】皆神村／三方路

写りこんだ墓【写真】
廃墟となった屋敷を撮影した時に映り込んだ「槌原」と書かれた墓の写真。
【八ノ刻】皆神村／槌原家前

写りこんだ火鉢【写真】
囲炉裏の間で扉を撮影した時に写りこんだ写真。火鉢のようなものが写っている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／囲炉裏の間

写りこんだ仏壇【写真】
人形の少女を撮影した時の写真。仏壇らしき場所が写りこんでいる。
【六ノ刻】桐生家 1階／人形の間

顔の歪んだ女【写真】
顔が大きく歪んだ女の写真。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

壁に消える少女【写真】
壁に向かう少女の後姿の写真。壁の一部が開いているようにも見える…】
【八ノ刻】桐生家 2階／障子の間

傷だらけの男【写真】
傷だらけの男が、こちらに向かって両腕をのばしている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

蔵の中の少年【写真】
大きな門の扉を撮影した時の写真。蔵のような建物の窓に少年が写りこんでいる。
【二ノ刻】皆神村／桐生ー立花通路

恋人らしい二人【写真】
恋人らしい二人が写った写真。村の入り口に落ちていたハンドバッグから見つけた。
【一ノ刻】皆神村／御園

血塗れの壁【写真】
壁に無数の赤い手形がついている。明滅する部屋の扉に写りこんだ。
【三ノ刻】黒澤家 2階／明滅する部屋

墓の後ろの影【写真】
墓石の後ろに、首が折れた女の姿が写りこんでいる。
【八ノ刻】皆神村／皆神墓地

白髪の少年の写真【写真】
白髪の少年が写った写真。繭が閉じ込められていた牢に落ちていた。
【五ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

双子地蔵に写った蝶【写真】
双子地蔵に、紅い蝶が写りこんでいる。
【二ノ刻】皆神村／蔵の裏

双子と少女の写真【写真】
少女の日記にはさまれていた写真。双子の少年と、妹らしい少女が写っている。
【七ノ刻】立花家 2階／高床座敷

向かい合った双子【写真】
双子の少女を除霊した時に映り込んだ写真。双子が向かい合い、首に手を掛けている。
【六ノ刻】桐生家 1階／人形の間

村から逃げる双子 【写真】
壊れた柵を抜けて逃げる双子の写真。かつて、ここから逃げた双子の姿だろうか。
【八ノ刻】皆神村　暮羽神社

歪んだ双子の写真 【写真】
白い着物を着た双子の少女の写真。片方の少女の顔が歪んでしまっている。
【四ノ刻】黒澤家 2階／雛壇の間

蒼レンズ：「圧」 【スクラップ】
蒼の強化レンズ「圧」について説明したファイルです。
【二ノ刻】逢坂家 2階　書斎

蒼レンズ：「撃」 【スクラップ】
蒼の強化レンズ「撃」について説明したファイルです。
【五ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

蒼レンズ：「淡」 【スクラップ】
蒼の強化レンズ「淡」について説明したファイルです。
【七ノ刻】立花家 1階　玄関

蒼レンズ：「遅」 【スクラップ】
蒼の強化レンズ「遅」について説明したファイルです。
【三ノ刻】黒澤家 1階／血塗れの部屋

紅レンズ：「刻」 【スクラップ】
紅の強化レンズ「刻」について説明したファイルです。
【三ノ刻】黒澤家 1階／明暗の間

紅レンズ：「零」 【スクラップ】
紅の強化レンズ「零」について説明したファイルです。
【七ノ刻】立花家 2階／障子の間

紅レンズ：「蝶」 【スクラップ】
紅の強化レンズ「蝶」について説明したファイルです。
【五ノ刻】黒澤家 1階／仏間

紅レンズ：「滅」 【スクラップ】
紅の強化レンズ「滅」について説明したファイルです。
ゲームクリア後、「夜店」で購入可能

懐中電灯 【スクラップ】
懐中電灯の操作について説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／土間廊下

カラクリの動かし方 【スクラップ】
カラクリ人形の動かし方が描かれた紙。文章と数字が読み取れる。
【六ノ刻】桐生家 1階／首つり人形の部屋

基本操作について 【スクラップ】
基本的な移動について説明したファイルです。
【一ノ刻】スタート直後

強化装置：「感」 【スクラップ】
強化装置「感」について説明したファイルです。
ゲームクリア後、「夜店」で購入可能

強化装置：「避」 【スクラップ】
強化装置「避」について説明したファイルです。
【二ノ刻】皆神村　槌原家前

強化装置：「祭」 【スクラップ】
強化装置「祭」について説明したファイルです。
霊リストコンプリート後、「夜店」で購入可能

強化装置：「無」 【スクラップ】
強化装置「無」について説明したファイルです。
難易度ナイトメアでゲームクリア後、「夜店」で購入可能

強化レンズについて 【スクラップ】
強化レンズとカメラの強化について説明したファイルです。
【二ノ刻】逢坂家 2階／書斎

光点 【スクラップ】
アイテムを示す光点について説明したファイルです。
【一ノ刻】皆神村／御園

ゴーストハンドについて 【スクラップ】
アイテムなどに伸ばした手を掴むゴーストハンドを説明したファイルです。
【二ノ刻】逢坂家 2階／書生部屋

撮影の機会について 【スクラップ】
怨霊と戦闘する際のヒントについて説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 2階　書斎

射影機について 【スクラップ】
射影機について説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

「調べる」について 【スクラップ】
調べられる場所と、触ることについて説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

新聞の切り抜き 【スクラップ】
一年ほど前の新聞の切り抜き。行方不明の地質調査員の記事が集められている。
【一ノ刻】皆神村／御園

セーブについて 【スクラップ】
セーブの方法について説明したファイルです。
【一ノ刻】皆神村／御園

装備機能について 【スクラップ】
射影機の装備機能について説明したファイルです。
【二ノ刻】皆神村／槌原家前

遺された書簡 【スクラップ】
紗重が残したらしい、ひろわれなかった書簡。ずっとここに置かれていたのだろうか。
【終ノ刻】皆神村 地下／贄座

ヒント撮影について 【スクラップ】
ヒントが写り込む撮影について説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／囲炉裏の間

フィラメントについて 【スクラップ】
霊やアイテムの位置を示すフィラメントについて説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

フィルムについて 【スクラップ】
フィルムの種類と変更方法について説明したファイルです。
「六一式フィルム」以上のフィルムの初入手時

繭の書置き 【スクラップ】
繭が書き置いたと思われる紙片。
【五ノ刻】黒澤家 1階　座敷牢

碧レンズ：「吸」 【スクラップ】
碧の強化レンズ「吸」について説明したファイルです。
【四ノ刻】黒澤家 1階／納戸

碧レンズ：「視」 【スクラップ】
碧の強化レンズ「視」について説明したファイルです。
【四ノ刻】黒澤家 2階／瞑想の間

碧レンズ：「月」 【スクラップ】
碧の強化レンズ「月」について説明したファイルです。
ゲームクリア後、「夜店」で購入可能

碧レンズ：「得」 【スクラップ】
碧の強化レンズ「得」について説明したファイルです。
【八ノ刻】逢坂家 1階／納戸

メニューについて 【スクラップ】
メニューとマップへのショートカットについて説明したファイルです。
【一ノ刻】皆神村／御園

焼け残った手記 【スクラップ】
人形師が書いたと思われる手記。設計図と一緒に燃やされたものらしいが、焼け跡に現れた。
【六ノ刻】桐生家 1階／あかずの間

破れた設計図 【スクラップ】
人形の頭と同じ場所に置かれていたカラクリ人形の設計図。
【六ノ刻】桐生家 1階／あかずの間

霊石の欠片について 【スクラップ】
霊石の欠片について説明したファイルです。
「霊石の欠片」の初入手時

霊との戦い方について 【スクラップ】
霊との戦い方について説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

ロックオンについて 【スクラップ】
怨霊をロックオンすることについて説明したファイルです。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

逢坂家の地図 【地図】
逢坂家と書かれた地図。射影機を拾った部屋の壁に印が付けられている。
【四ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

村全体の地図 【地図】
村の全体を書き記した地図。家紋風車のある四ヶ所に印が付けられている。
【八ノ刻】皆神村／蔵、皆神村／朽木

紅い紐の日記　一 【手帳】
紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。村から出る方法について書かれている。
【七ノ刻】立花家 2階／樹月の部屋

紅い紐の日記　二 【手帳】
紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。「睦月との約束」について書かれている。
【七ノ刻】立花家 2階／樹月の部屋

紅い紐の日記　三 【手帳】
紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。宗方という人物について書かれている。
【八ノ刻】皆神村／蔵

紅い紐の日記　四 【手帳】
紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。囚われた少年がいた場所に残されていた。
【八ノ刻】皆神村／蔵

紅い紐の日記　五 【手帳】
紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。カラクリを動かす鍵について書かれている。
【八ノ刻】皆神村／蔵

紅い表紙の日記　一 【手帳】
牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。少女の霊が隠れていた押入れにあった。
【七ノ刻】立花家 2階／階段ー廊下

紅い表紙の日記　二 【手帳】
牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。樹月という少年について書かれている。
【七ノ刻】立花家 2階／高床座敷

紅い表紙の日記　三 【手帳】
牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。鍵をあずかったことについて書かれている。
【七ノ刻】立花家 1階／双子の部屋

紅い表紙の日記　四 【手帳】
牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。兄がいなくなったのは八重のせいだと書かれている。
【七ノ刻】立花家 1階．中座敷

女性の手帳　一 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。「村」についての噂が書かれている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／囲炉裏の間

女性の手帳　二 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。窓の外を通る気配について書かれている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／着物の間

女性の手帳　三 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。真澄を探しに来た、と書かれている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

女性の手帳　四 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。乱れた文字で「助けて」と書かれている。
【一ノ刻】逢坂家 1階／大座敷

女性の手帳　五 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。仏壇の辺りから音が聞こえる、という記述。
【一ノ刻】逢坂家 1階／仏間

女性の手帳　六 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。村から出られないと書かれている。
【一ノ刻】逢坂家 2階／客間

女性の手帳　七 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。村で見る夢に関する記述のようだ。
【一ノ刻】逢坂家 2階／客間

女性の手帳　八 【手帳】
村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。手帳の最後は途切れ途切れの文になっている。
【一ノ刻】逢坂家 2階／書斎

血塗れのメモ 【手帳】
血塗れのノートの切れ端に、乱れた文字が書き残されている。調査員のもののようだ。
【一ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

蝶が描かれた日記　一 【手帳】
表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。八重と紗重という少女が書いていたようだ。
【四ノ刻】黒澤家 2階／雛壇の間

蝶が描かれた日記　二 【手帳】
表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。囚われた「先生」を助けると書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

蝶が描かれた日記　三 【手帳】
表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。村から逃げることについて書かれている。
【四ノ刻】黒澤家 2階／瞑想の間

蝶が描かれた日記　四 【手帳】
表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。片方のページは白紙のままになっている。
【五ノ刻】皆神村／槌原家前

蝶が描かれた日記　五 【手帳】
表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。小さいころの約束について書かれている。
【終ノ刻】皆神村／囁き橋

蝶が描かれた日記　六 【手帳】
表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。片方のページは白紙のままになっている。
【終ノ刻】黒澤家 1階／仏間

緑の表紙の日記　一 【手帳】
緑の表紙の本に残された手記。民俗学者の助手のもののようだ。
【七ノ刻】立花家 2階／並んだ座敷ー北

緑の表紙の日記　二 【手帳】
緑の表紙の本に残された手記。八重と紗重について書かれている。
【七ノ刻】立花家 2階／並んだ座敷ー北

緑の表紙の日記　三 【手帳】
緑の表紙の本に残された手記。樹月の妹について書かれている。
【七ノ刻】立花家 1階／上座敷

緑の表紙の日記　四 【手帳】
緑の表紙の本に残された手記。村を出る時の記述のようだ。
【七ノ刻】立花家 2階／障子の間

緑の表紙の日記　五 【手帳】
緑の表紙の日記に残された手記。「樹月」に向けた手紙のようだ。
【七ノ刻】立花家 2階／樹月の部屋

紫の表紙の日記　一 【手帳】
紫色の表紙の古い日記。小さな字でびっしり同じ言葉が書かれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／仏間

紫の表紙の日記　二 【手帳】
紫色の表紙の古い日記。双子の少女がいた場所に置かれていた。
【六ノ刻】桐生家 1階／双子の部屋

紫の表紙の日記　三 【手帳】
紫色の表紙の古い日記。消えそうな紅い文字で書かれている。
【六ノ刻】桐生家 1階／納戸

村の調査記録　一　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「双子」について調査した記録のようだ。
【二ノ刻】皆神村／三方路

村の調査記録　二　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「黒澤家」について調査した記録のようだ。
【二ノ刻】皆神村／槌原家前

村の調査記録　三　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「蝶」について調査した記録のようだ。
【二ノ刻】皆神村／暮羽参道

村の調査記録　四　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「御園」について調査した記録のようだ。
【二ノ刻】皆神村／御園

村の調査記録　五　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「深道」について調査した記録のようだ。
「村の調査記録　一〜四」を揃えると入手

村の調査記録の断片　一　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「地蔵」について調査した記録の一部のようだ。
【二ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

村の調査記録の断片　二　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「井戸」について調査した記録の一部のようだ。
【二ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

村の調査記録の断片　三　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「神社」について調査した記録の一部のようだ。
【二ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

村の調査記録の断片　四　【手帳】
行方不明の地質調査員が残したノート。「鳥居」について調査した記録の一部のようだ。
【二ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

青く光る鉱石　【霊石】
薄く青い光を反射する鉱石。墓地に、ひっそりと遺されていた。
【二ノ刻】皆神村／皆神墓地

青水晶　【霊石】
青く光る美しい水晶。双子の少女がいた部屋に遺されていた。
【六ノ刻】桐生家 1階／双子の部屋

赤く光る鉱石　【霊石】
鈍く、赤い光を放つ鉱石。灯明が並ぶ仏間の、宮司が遺したもの。
【四ノ刻】黒澤家 1階／仏間

赤斑点水晶　【霊石】
柱状に削り出された赤斑点水晶。少女が隠れていた押入れに遺されていた。
【七ノ刻】立花家 1階／上座敷

あられ石　【霊石】
青い色をしたあられ石。拾ったラジオの中に入っていた。
【二ノ刻】逢坂家 2階／書生部屋

あられ石(小)　【霊石】
鈍い光を放つ小さなあられ石。縁側の奥に隠れた少年が遺したもの。
【八ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

薄く光る鉱石　【霊石】
薄く黄色い光を反射する鉱石。血塗れの部屋で見つけたもの。
【三ノ刻】黒澤家 1階／血塗れの部屋

薄紫水晶　【霊石】
紫色の光を放つ水晶。双子の人形があった部屋に遺されていた。
【六ノ刻】桐生家 1階／人形の間

黄色く光る鉱石　【霊石】
黄色く鈍い光を放つ鉱石。暮羽神社にいた宮司が遺したもの。
【八ノ刻】皆神村／暮羽神社

金緑石　【霊石】
緑の光を放つ金緑石。家をつなぐ渡り廊下に落ちていた。
【八ノ刻】桐生家 2階／渡り廊下

苦灰石　【霊石】
荒く削り出された苦灰石の結晶。人形を作る部屋に置かれていた。
【六ノ刻】桐生家 1階／あかずの間

珪孔雀石　【霊石】
美しくみがかれた珪孔雀石。六面の本棚が置かれている部屋で見つけた。
【終ノ刻】黒澤家 2階／当主の間

珪孔雀石　【霊石】
美しくみがかれた珪孔雀石。祭主らしき霊が遺したもの。
【終ノ刻】黒澤家 1階／縄の御堂

月長石　【霊石】
白色の淡い光を放つ月長石。箱に隠れていた女性が遺したものだろうか。
【二ノ刻】逢坂家 1階／着物の間

紅玉髄　【霊石】
血の色にも似た紅玉髄。村に迷い込んだ調査員が遺したものだろうか。
【五ノ刻】逢坂家 1階／奥の間

ざくろ石　【霊石】
ほのかな赤みを放つざくろ石。着物の裏に隠れていた少女が遺したもの。
【八ノ刻】逢坂家 2階／客間

水晶原石　【霊石】
綺麗な水晶の原石。少年が閉じ込められていた蔵に遺されていた。
【八ノ刻】皆神村／蔵

天藍石　【霊石】
濃青色の美しい天藍石。学者らしき人物がいた場所に遺されていた。
【五ノ刻】桐生家 2階／書斎

天藍石　【霊石】
濃青色の美しい天藍石。民俗学者が閉じ込められた牢に遺されていた。
【終ノ刻】黒澤家 1階／座敷牢

鈍く光る鉱石　【霊石】
鈍い光を放つ鉱石。地下通路の岩の間に落ちていた。
【六ノ刻】桐生家 地下／深道

ぶどう石　【霊石】
薄い黄緑の光を放つぶどう石。地下通路の箱の上に置かれていた。
【五ノ刻】逢坂家 地下／深道

ほたる石　【霊石】
やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。祭主の屋敷の、囲炉裏の近くに落ちていた。
【三ノ刻】黒澤家 1階／大広間

ほたる石　【霊石】
やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。蔵の前で泣いている女性が遺したもの。
【五ノ刻】皆神村／槌原家前

ほたる石　【霊石】
やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。繭が泣いていた部屋に遺されていた。
【七ノ刻】立花家 2階／樹月の部屋

ほたる石　【霊石】
やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。繭が通ったと思われる廊下に遺されていた。
【終ノ刻】皆神村　地下／深道

繭の御守り　【霊石】
繭が身につけていた御守り。繭の言葉を伝えてくれるのだろうか…」
【二ノ刻】逢坂家 1階／玄関

緑水晶　【霊石】
緑色の不思議な光を放つ緑水晶。壊れた橋板の間にひっかかっていた。
【二ノ刻】皆神村／囁き橋

緑に光る鉱石　【霊石】
緑色に光る鉱石。廊下と壁との間の土間に落ちていた。
【三ノ刻】黒澤家 1階／土縁廊下

紫に光る鉱石　【霊石】
紫に光る鉱石。村をさまよっていた村人が遺したもの。
【二ノ刻】皆神村／槌原家前

リシア輝石　【霊石】
ピンク色のリシア輝石。飛び降りた女性がいた部屋に遺されていた。
【六ノ刻】桐生家 1階／時計のある広間

テキストアーカイブ

ここではゲーム中で手に入る主要な文書系アイテムを記事として起こしている。遺された日記や古書を改めて紐解き、当時の村人たちの想いや儀式の様子を振り返ってみよう。

古書

儀式ノ書　紅キ羽

ある儀式について書かれた古文書。
蝶の羽が天を開くと書かれている。

後なる巫女が先なる巫女に刻みし紅き蝶は
×より戻り、村を守る神となる。

蝶となりし巫女は天にのぼり、
その羽により空を開き、光を呼び起こす。

儀式ノ書　双子

ある儀式について書かれた古文書。
巫女がひとつとなると書かれている。

双つの体を持ちし巫女は、紅贄の儀式にて
ひとつとなり、×を鎮める神子となる。

後なる方は人の世に残りて世を見守り、
先なる方は×を通りて地を鎮める。

儀式ノ書　禁忌

ある儀式について書かれた古文書。
多くの文字が×で消されている。

×は黄泉より出し人ならざるものの門。

×を覗くべからず。
×を覗きし目は×となりて光を失う。

×を語るべからず。
×を語りし口は×となりて声を失う。

×を聞くべからず。
×を聞きし耳は×となりて心を失う。

儀式ノ書　人柱

ある儀式について書かれた古文書。
即身仏を捧げることについて書かれている。

紅贄なき年に×が鳴動せし時は、楔をもって
これにあてる。

楔には皆神のものにあらざるものを
これにあて、即身仏と成して×に捧げる。

楔となるものの受けし苦痛が大きけるほど
×の震えは鎮まる。

儀式ノ書　災厄

ある儀式について書かれた古文書。
天を閉ざす災厄について書かれている。

儀式を行わざる時は、×の蓋が開かれ、
災厄が起くる。

人外なる者、×よりあふれだし、
全ては×にのまれ、天は闇に閉ざされる。
その闇は数代に渡って広がり、
地に隠されし×を呼び起こす。
この災厄は、×の上に生を受けし我々の、
使命を果さざるべきことの大いなる償いと
思わねばならぬ。

我々はそのために生を受けたと
思わねばならぬ。

祭主の手記　一

祭主の屋敷に残されていた手記。
「×」の瘴気が強くなったと書かれている。

×の瘴気が強くなってきている。
残る記録を見ても、
過去、これほどに×の瘴気が強くなった
という記述は見当たらない。
近年の不作による
死者の増加が影響しているのか。
立花による儀式が失敗したことの
償いを迫られているのか。
他の村からも、儀式をもとめる供物が
納められている。　急がねばならぬ。

忌人の半数が瘴気にのまれ、狂い、
×へと飛び降りた。
新たに忌人を作らなければならぬ。
罪人をこれにあてる。

このままでは数年のうちに×があふれる。
娘達を紅贄として、儀式を行うしかない。
八重と紗重の禊を急がなければ。

村のためだ。

祭主の手記　二

祭主の屋敷に残されていた手記。
マレビトを捕えたと書かれている。

よい時期にマレビトが訪れた。

あの男を楔と成して陰祭を執り行い、
×をふさぐしかあるまい。

決して逃がさぬよう。

祭主の手記　三

祭主の屋敷に残されていた手記。
八重と紗重について書かれている。

双子を産みしのち、
あれは心を病みて、自ら×へ身をなげた。
その後、八重と紗重には
出来る限り不自由させぬよう育ててきた。
寂しさを感じさせぬように。

×は「苦痛を喰らいて休むる」と言われる。
姉が妹を殺める紅贄の儀式。

むごいようだが、仕方があるまい。

祭主の手記　四

祭主の屋敷に残されていた手記。
双子が逃げたことについて書かれている。

八重と紗重は、鬼隻となりし少年に
そそのかされ、村を出たようだ。

楔により抑えたとはいえ、
×の震えはまだ鎮まらぬ。
二人を捕えられなければ、
この村は×にのまれる。

たとえわが娘であろうと、捕えねばならん。

祭主の手記　五

祭主の屋敷に残されていた手記。
紗重一人で儀式を行うと書かれている。

八重は戻らない。
紗重を見捨てたか、あるいは森で果てたか。

禊をすませた巫女であれば、紗重一人でも
×をしばし抑えられるかもしれん。

残されしわずかな記録にしたがい、
妹なる巫女一人で儀式を行う。

八重、なぜ逃げた。　なぜ戻らぬ。

射影機に関する覚書

射影機という機械に関する記述。
逢坂家の仏間に置かれていた。

射影機とは、目に見えない霊的な存在をとらえるために、麻生博士により作られた写真機である。

一、残留思念などによる過去の出来事。

一、見えない霊魂的存在。

などを写し出すことができる。

この射影機は、それら「ありえないもの」を写し撮ることで、除霊にも似た効果を得ることができる。しかし、それは同時に彼らとの関わりをもつということでもある。

不用意に使用すれば、彼らに取り込まれることすら考えられる。

この射影機で、村で行われている「秘祭」と、その信仰の中心となる場所を撮影すれば、そこには一体何が写りこむのか。

麻生博士ならずとも、興味をひかれる。

真壁　清次郎

✖人形師の手記　一

屋敷のカラクリを作った人形師の手記。
人形を作ったいきさつが書かれている。

鬼隻となりし姉の茜(あかね)を慰めんが為
薊(あざみ)の形見となる人形を作る。

儀式の日より心を病み、感情を失った茜は、
人形と並ぶとどちらが人か、
どちらが人形かわからないほどだ。

茜はかたときも薊より離れず、
薊に話しかける。
何を話しているかはわからぬが、
心も少しずつではあるが、
戻りつつあるのだろう。

儀式さえなければ…

薊が蝶となることなく、
茜が心を失うこともなかったのだが。

✖人形師の手記　二

屋敷のカラクリを作った人形師の手記。
人形が躯となった、と書かれている。

昨夜、薊がひとり歩いているのを見た。

茜かとも思ったが、
あの足音は人形のものであった。
茜が薊を思うあまり、もののけの魂を
導き入れてしまったのだろうか。

魂を持った人形は躯(むくろ)となりて
人の魂をさらうと言われている。

茜ももはや、人とは言えぬ。

薊に操られ、「殺したくない」と、
くり返すのみの人形と成り果てた。

たとえ娘と同じ姿であろうとも、
もう一度、薊を殺さねばならん。

✖人形師の手記　三

屋敷のカラクリを作った人形師の手記。
カラクリが壊されたと書かれている。

茜(あかね)が深道へと通ずるカラクリである
人形を壊し、その一部を持ち去ってしまった。

対になる双子の人形を元に戻さねばならん。

躯(むくろ)となった薊を×へと落とし、
その魂を黄泉に戻さねば。

あの道は×にも通じている。

✖人形師の手記　四

屋敷のカラクリを作った人形師の手記。
薊という娘の霊を見たと書かれている。

薊(あざみ)の姿を見た。
すでに×の中へと
神送りされたはずであるのに…
薊は、自分の身代わりにつくった
あの躯を殺すように、と訴えていた。
二人にはすまないことをした。

私が悪かったのだ。
薊は、茜と一つになったというのに、
その形見を作った私が。

薊は、カラクリの頭と両手のありかを
告げていたように思う。

屋敷のどこか、箱のある小部屋に
隠されている、と。

薊の姿を追い、屋敷中を探したところ
頭だけは見つけることができた。

早く残りの両手も探し出さねば…

✖人形師の手記　五

屋敷のカラクリを作った人形師の手記。
躯を×に返さなければと書かれている。

躯を×に返すには、
まず人形を吊るすことにより体を殺し、
その後、×に投げ入れなければならん。

薊は、私に殺されまいとして、
茜を操り、私を殺めようとしている。

躯を×へ戻さなければ。

禁を破り×を見てこの目がつぶれようとも。

もう一度、娘を殺さなければならん…

茜には、もう一度、
片割れを失う思いをさせなければならん。

儀式さえなければ、
このような思いをせずにすんだものを…

✖民俗学者の手記　一

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。
「皆神村」という村に関する記述。

祭主の黒澤氏は、
我々の来村をこころよく迎えてくれた。

この村には村長はおらず、「祭主」を務める
黒澤氏が村のまとめ役を担っている。

おそらくこの村の成り立ちが、
神事や儀式を守る人々の集落であった、
ということの名残なのだろう。

皆神地方には、今も色濃く
「黄泉の門」伝承が伝わっている。

「黄泉の門」伝承とは、
「黄泉」や「常世」、「根の国」
と呼ばれる死の世界との境となる
門や穴などに関する伝承である。

それらの場所は通常、
禁じられた場所として忌み嫌われると同時に、
畏れられ、時には信仰されてもいる。

このような、古来より人々の中に
根付いている黄泉の世界への信仰を、
なんとしてもとき明かしたい。

この村では、「黄泉の門」にまつわる
「秘祭」が行われているらしいが、
その祭りとは、口にしてはいけない、
見ることも許されないものであるらしい。

おそらく、
黄泉との境が近づくという祭りである為に、
忌みごもりが行われるのだろう。

村人達の暮らしは質素なものだ。
山深い土地で日々の糧を得る為に、
きびしい生活を送っている。

外部との交流はほとんどなく、
世間や時代の流れに関わらず、
昔のままの生活を留めている。

時の流れから取り残されたように。

✖民俗学者の手記　二

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。
紅贄という言葉について書かれている。

村に点在する道祖神らしき石仏には、
他の地域に見られる男女神のものとは違い、
双子の巫女らしき仏が刻まれている。

村の子供らによると、この「双子巫女様」は
村の神として祀(まつ)られているらしい。

この屋敷に残る古文書を調べたところ、
双子巫女のことを「紅贄(あかにえ)」と
記している部分がある。

「秘祭」とは
この「紅贄」にまつわるものなのだろうか。

✖民俗学者の手記　三

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。
祭りが迫る村の様子について書かれている。

ここ数日、地震の回数が増えてきている。
それにともなうかのように、村を舞う
紅い蝶の数も、日を追うごとに増えている。

その姿は美しくも不気味で、まるで無数の
人魂が悲しげに舞っているようにも見える。

紅い蝶を見た村人達は、手を合わせる。
村全体が、何か恐ろしいものを迎えるような
おごそかな空気につつまれていく。

地の怒りにおびえる、小さな集落。

「紅贄祭」とは、地鎮祭のような意味を
持つ祭りなのだろうか。

古くは、どの地方にも地鎮祭のような祭りが存在した。その多くは供物として生贄を供えて神の怒りを鎮める。

とすれば、「守り神」として祀られている「双子巫女」の役割は、おそらくそういうものなのであろう。その風習が現在も残っているとしたら、祭りを前にした村の静けさにも説明がつく。

「守り神」となった双子巫女は「紅い蝶」となり、この村に帰る。

✕民俗学者の手記　四

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。「大償」という災厄について書かれている。

祭主の屋敷だけあり、古くからの村の記録が多く残っている。

その多くは、この地方に古くから伝わる伝承や神話、儀式などに関するものだ。

民俗学的に貴重なものも多数見うけられる。

この地方に伝わる「秘祭」は「紅贄祭」(あかにえさい)と呼ばれ、双子の巫女をもって「黄泉の門」を封じる祭りであるらしい。

「紅贄祭」には「本祭」と呼ばれる定期的に行われる祭りと、その神事が失敗した時に行われる「陰祭」(かげまつり)があるという。

それらの神事が全て失敗し「黄泉の門」があふれる災厄のことを「大償」(おおつぐない)と呼び、門から死者があふれ、天を閉ざすと記されている。

宗方が、おさな友達である樹月と睦月という双子の少年の行方がわからないという。

行方知れずとなった双子、というところに少し気にかかるものがある。

もし彼らが見つかれば、儀式に関する話を聞けるかもしれない。

✕民俗学者の手記　五

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子の屋敷をつなぐ橋について書かれている。

この桐生家は、渡り廊下でつながった立花家と屋敷の構造が対となっており、「双子の家」と呼ばれている。

その役割は、祭りに使われる「双子巫女」をしばらくの間この家に住まわせ、巫女としての禊(みそぎ)を行うというものらしい。

禊の期間中、双子は屋敷を出ることは許されないが、天と地、二本の渡り廊下で二つの家を行き来できるようになっている。

立花家側からは二階にある天の橋を使うが、桐生家側からは、地下にあるといわれる地の橋を使う。

地の橋は、この村の地下に広がる「深道」(ふかみち)にも繋がっている。

「深道」とは、村の地下にある洞窟のことと言われており、その一番深い場所には、決して見てはならない場所があると伝えられている。

そこには、一部の宮司や忌人(いみびと)と呼ばれる特別な人間しか立ち入ることが許されない。
その場所が「黄泉の門」であるとしたら、「秘祭」は地下で行われるのだろうか。

✕民俗学者の手記　六

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子の少女から受け取った地図について。

この屋敷の双子の少女から、屋敷の脇戸を示す地図を手渡された。「陰祭」が迫っているので、夜間に脇戸から逃げるように、と言うのだ。

そのことについて問い返す間もなく、二人は去っていってしまった。

今のところ、他の家人におかしな動きは見られない。

我々が閉じた村に迎えられたことは、それなりの理由があったということだろうか。

念のためではあるが、宗方は先に帰しておいたほうが良いかもしれない。

✕民俗学者の手記　七

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。村からの抜け道について書かれている。

古い文書の中に「深道」と書かれた地図を見つけた。

儀式に使われる地下洞窟らしいが、古いものらしく、全ては読み取れない。

その一部は村の外にもつながっていると記されているようだ。
神社境内にもその入口があるとのことだが、封印されて久しいようだ。

✕民俗学者の手記　八

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。牢にとらえられた後の記述。

古(いにしえ)の山村では通りかかった客人を生贄として祭りを行う風習があった。

宮司たちは、私を捕える時に「マレビト」、「楔となる」などと言っていたように思う。

双子の少女が言っていた「陰祭」とは、どういうものなのだろうか。

彼女たちから受け取った鍵はこの屋敷の脇戸を出るためのものでしかない。

地図によれば、牢を出る鍵は逢坂家の地下にある洞窟に隠されていると書かれている。
以前調べた、深道の一部を利用した貯蔵庫のことではないだろうか。

✕民俗学者の手記　九

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。牢にとらわれた後のことが書かれている。

相変わらず、牢の世話役は口を閉ざし、一切のことを話そうとしない。

村にやってきたときとは、うってかわった態度だ。

私をこの村に招き入れたのは、このためだったのだろうか。

この座敷牢は書庫もかねているらしく、今までに見られなかった重要な古文書が大量に保管されている。

さらに研究は進められるだろう。

たとえそれが、誰の目に触れなくとも。

虚(うつろ)

いつの時代かわからないが、古からこの地に存在し、現世と黄泉を繋ぐとされている穴。蓋が開かれると、恐ろしい災厄が起こるといわれる。

この地に伝わる「黄泉の門」伝説の源だと思われる。様々な古文書や文書では忌み語とされ、「×」と記されている。贄となる者の苦しみが、虚を封じる力となるとされている。

忌人(いみびと)

虚を守り、祭りの準備のために仕える人々。

虚に近づくことができるのは、彼らだけだという。

忌人となる家の者は、祭りが行われる年になると、虚を覗き見ぬように目を縫われる。

村の禁を破り、虚を覗いたものも忌人とされる。

彼らはその後ずっと地下で暮らし、二度と戻ることはないという。

それほどまでに見ることを禁じられた場所というのは、どのようなものなのだろうか。

✕民俗学者の手記　十

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。双子巫女について書かれている。

双子巫女

紅贄祭において、贄として捧げられる双子の巫女。

時として男の双子で行われる場合もある。その場合は双子神子と記される。

この地方では、双子とは元々一人であったものが、分かれてうまれてきたと信じられているようだ。

紅贄祭とは、

「二つに分かれた体が一つに合わさる時

その巫女は神の子としての力が生じる」

という言い伝えをもとにしたものらしく、

「姉が妹を××し、×へなげ入れる」

と記されている。

××の部分は、恐らく文面に書き残すことを忌むような儀式なのであろう。

「贄」という文字がその内容を表している。

✕民俗学者の手記　十一

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。
贄にされる直前に書かれたものらしい。

牢の外の動きがあわただしくなっている。
いよいよ、陰祭が近づいたらしい。

宗方は、村から逃れられたのだろうか。

もし「虚」と呼ばれる「黄泉の門」が
本当に存在するならば、明日にでも
虚をこの目で見ることができるだろう。

たとえ贄となり、虚に入れられるとしても
見てはならない場所を
この目で見ることができるのだ。

✕民俗学者の手記　十二

この村を調査に来たらしい民俗学者の手記。
双子の順番について書かれている。

この村の儀式には「双子」が
深く関わっている。

近年、双子の順番について
「先に生まれた方を兄・姉とする」
という太政官布告が出された。

地方ごとに違う双子の兄弟の順は、
この日を境に、
先に生まれた方が兄・姉になると定められた。

この村の儀式に関わることであると
思われたため、祭主に聞いたところ、
しきたりはしきたりだと、
一笑にふされてしまった。

この村では、古いしきたり通り

「後に生まれた方が兄・姉」

で儀式が執り行われる。

✕霊石ラジオ覚書

霊石ラジオについて書かれた文書。
射影機と同じ人物により作られたものらしい。

このラジオは、回路の一部に鉱石を用いることで検波する「鉱石ラジオ」を改良したもので、霊界の声をとらえることができるものである。
人が長く身につけていた鉱石は、その人の想いを宿し、目に見えぬ光を放つ様になる。

それら特殊な鉱石を、「霊石」と言う。

麻生博士によると、その霊界からの音はラジオを通さずして聞こえることもあり、人が感じる気配や予感、双子の間に起きる共鳴にも似た同時性なども、この「霊界からの音」によるものである。

✕カラクリの動かし方

カラクリ人形の動かし方が描かれた紙。
文章と数字が読み取れる。

人形の目を開き、巫女に魂を与えよ。

二人の巫女を向き合わせれば、
地下を通る橋は開かれる。

双子巫女のカラクリは、西方より伝わりし
十二刻みのカラクリ時計を用いている。

桐生の巫女は
右を押すと右の巫女は　一つ半　右へ
　　　　　　左の巫女は　一つ半　右へ

左を押すと右の巫女は　一つ半　左へ
　　　　　　左の巫女は　三つ　　左へ

右の巫女を九つ、左の巫女を三つに向け、

互いを向かい合わせれば、屋敷をつなぐ
地の橋が通ずる。

立花の巫女は
右を押すと右の巫女は　一つ　　右へ
　　　　　　左の巫女は　一つ半　右へ

左を押すと右の巫女は　二つ　　左へ
　　　　　　左の巫女は　四つ半　左へ

右の巫女を九つ、左の巫女を三つに向け、
互いを向かい合わせれば、屋敷をつなぐ
天の橋が通ずる。

✕新聞の切り抜き

一年ほど前の新聞の切り抜き。
行方不明の地質調査員の記事が集められている。

「地質調査員が行方不明」

昨年より建設が計画されている「水神ダム」
着工にあたり、現地に派遣されていた調査員
槙村真澄さん（２６）が行方不明となっている。
槙村さんは、ダムに沈む地域にある史跡などの調査に出かけ、５日経過した昨日まで戻っていない。

「地質調査員の捜索打ち切り」

今月４日より行方不明の地質調査員・槙村真澄さん（２６）の捜索が、昨日を以って打ち切られた。槙村さんは水神ダムの地質調査に同行、行方不明になり昨日で１０日が経過している。

✕遺された書簡

紗重が残したらしい、ひろわれなかった書簡。
ずっとここに置かれていたのだろうか。

八重。

やっぱり、来てくれたね。

早く来て。

この下にいます。

間にあわないかもしれないけど、

最後のときまで、まってる。

紗重

✕繭の書置き

繭が書き置いたと思われる紙片。

樹月くん、ごめんなさい。

あって、あやまらなきゃ。

千歳ちゃんにも。

✕焼け残った手記

人形師が書いたと思われる手記。設計図と一緒に燃やされたものらしいが、焼け跡に現れた。

あのカラクリを動かすには、
人形の「魂」となるものが必要となる。

他のものはまた作ることができようが、
この魂だけは、
同じものを二度作ることはできない。

この「鍵」となる魂だけは、
躯に渡すわけにはいかん。
私が身につけておかねば。

✕破れた設計図

人形の頭と同じ場所に置かれていたカラクリ人形の設計図。

万が一のことを考えて、

ここに直す方法を記しておく。

茜と躯が壊して隠したカラクリの部品は

全部で３つ。

その内の一つ、頭は見つけることができた。

全てを揃えて取り付け直すことができれば

カラクリは再び動かせるようになる。

・手帳

✕紅い紐の日記　一

紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。
村から出る方法について書かれている。

僕たちが紅贄となれば、
八重と紗重の儀式は行われずにすむ。

だが、もし僕たちの儀式が失敗したら……

そうなると、次に祀られる紅贄は

彼女たちしかいない。

やはり、この村から
八重と紗重を逃がさなければ。

もう、こんなことをくり返してはいけない。
他にやり方があるはずだ。

八重と紗重にだけには、
こんな思いをさせるわけにはいかない。

暮羽神社からつながる古い深道は、
昔、そこから逃げた双子が出て以来、
封印されたのだという。

双子は逃げる途中に落盤に遭い、
命を落としたと、祭主から伝え聞いた。

あわれに思った祭主により、その封印は
鬼篗を祭る朽木(くちき)に作られた。

封印されているが、
深道はまだ外には通じている。
封印をとけば、
村から出ることができるかもしれない。
封印をとく風車の鍵は、四人の宮司の家に
受けつがれたと記されている。

この家に伝わる風車は、
蔵から見つけることができた。

深道を抜ければ、後は森の中を走るだけだ。

決して、振りかえらないように。

ただ、優しすぎる二人に、
それができるだろうか。

✕紅い紐の日記　二

紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。
「睦月との約束」について書かれている。

儀式が迫っている。

体の弱い睦月を連れて、
村から逃げることはできない。
もちろん、置いていくことも。

睦月は、何があっても僕を許すと言った。

そして、八重と紗重の二人にだけには、
こんな思いをさせたくないと。

睦月との儀式を終えたら、
八重と紗重を逃がすと約束した。

睦月は蝶になって村に残る。

僕も睦月と一緒に、村に残ろう。

✕紅い紐の日記　三

紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。
宗方という人物について書かれている。

宗方が村に来ていると聞いた。

僕が送った、「八重と紗重をたのむ」という
手紙を見て、来てしまったのだろうか。

マレビトを村に招き入れるということは、
おそらく彼らを楔として
陰祭を行うつもりなのだろう。

彼をまき込むわけにはいかない。

早く村を出るように伝えなければ。

✕紅い紐の日記　四

紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。
囚われた少年がいた場所に残されていた。

睦月は僕を許してくれるだろうか。

彼を蝶にしてあげられなかった。

彼とひとつになれなかった。

僕には、できなかった。

僕は、許してもらえるのだろうか。

✕紅い紐の日記　五

紅い紐でとじられた、古い和紙の日記。
カラクリを動かす鍵について書かれている。

風車のカラクリを動かす他の3つの鍵は、
やはり桐生、逢坂、槌原家に
隠されているようだ。

儀式を終えた僕が逃げるとは、
誰も思っていないはずだ。

これなら、
すぐに手に入れることができるだろう。

八重と紗重を逃がすことが、
僕の最後の役目なのかもしれない。

✕紅い表紙の日記　一

牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。
少女の霊が隠れていた押入れにあった。

おそとも、おうちもまっくらになって、
おうちには、だれもいなくなったのに、
でも、いっぱい、いる。

いつきおにいちゃん、たすけて。

こわいよ。おしいれからでられない。

たすけてよ。

✕紅い表紙の日記　二

牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。
樹月という少年について書かれている。

おまつりのつぎのひに、
いつきおにいちゃんはひとりでかえってきた。

くろかったおぐしは、まっしろになっていた。

むつきおにいちゃんはどこにいったんだろう。

むつきおにいちゃんがいなくなってから、
いつきおにいちゃんは、あまり
おはなしをしてくれなくなった。

おなじようにおやさしいのだけれど、
いつも、かなしそうなめをしてる。

おまつりのひに、なにがあったんだろう。

いつきおにいちゃんにスズをもらった。

めのよわい　ちとせが、あぶないところに
ちかづいても、すぐにわかるように。

いつきおにいちゃんは、スズのおとをきいて、
いつでもきてくれるって。

それに、ちとせがかくれてないていても、
いつきおにいちゃんにはわかるようにって。

✕紅い表紙の日記　三

牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。
鍵をあずかったことについて書かれている。

いつきおにいちゃんから、おへやのカギを
もってるようにいわれた。

だれも、おにいちゃんのおへやにいれちゃ
いけないって。
おにいちゃんのおともだちがきたら、
カギをわたせばいいって。

おにいちゃんにたのまれごとされると、
うれしい。

おにいちゃんのおともだちがおうちにきた。

ちとせは、ちょっとこわくてかくれてた。

カギ、わたせなかった。

✕紅い表紙の日記　四

牡丹が描かれた、紅い表紙の日記。兄がいなく
なったのは八重のせいだと書かれている。

やえおねえちゃんのせいで、
いつきおにいちゃんは
どこかへつれていかれてしまった。

どうして。

おにいちゃんはわるくないのに。

ぜんぶ、あいつがにげたせいなのに。

✕女性の手帳　一

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
「村」についての噂が書かれている。

地図から消えた村について、
私もその噂を聞いたことがある。

昔、祭りの日に大虐殺が行われ、
村は地図から消えた。

森にある双子地蔵は、
迷い人を村の入口に誘う。

村の入口の鳥居をくぐると、もう戻れない。

その村は二度と明けない虐殺の夜が続く。

夜の村に恐ろしい女の笑い声が響いている。

その村で生き残ったのは、ただ一人の女だけ。

✕女性の手帳　二

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
窓の外を通る気配について書かれている。

時々、窓の外を人の気配が通り過ぎる。

たいまつを手に、
何かを囁きあいながら通りを歩いて行く。

誰かを探しているかのようだ。

でも、真澄さんではない。

遠くでは、何かのお祭りのような
悲しげな歌が歌われている。

この村は「祭りの日に消えた」と
言われている。

その日を、ずっと、くり返している。

女性の手帳　三

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
真澄を探しに来た、と書かれている。

真澄さん、美也子です。

あなたを探しに来ました。

いっしょに帰りましょう。

二人でなら出られるかもしれない。

このメモを読んだら、大声を出して。

私、近くにいるから。

　　　　　　　　　　がんばって。

女性の手帳　四

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
乱れた文字で「助けて」と書かれている。

誰でもいいから、

このメモを見た人、私を探してください。

村から出られない。

たすけて。

　　　　　　　　須堂　美也子

女性の手帳　五

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
仏壇の辺りから音が聞こえる、という記述。

時々、仏壇の辺りから、
不気味な歌のような音が聞こえる。

まるで地の底から響いてくるような。

どこかのすきま風がそう聞こえるのか、
それとも、本当にこの壁の向こうに
何かがあるのだろうか。

女性の手帳　六

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
村から出られないと書かれている。

この村に入って、どれくらい経つのだろう。

夜はいつまでも明けない。

もう暗いのは嫌…おかしくなりそう。

外へ出たい。

真澄さんに逢いたい。

女性の手帳　七

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
村で見る夢に関する記述のようだ。

つかれているのか、気を抜くと眠ってしまう。
こんな場所なのに。

夢の中にまで、村の闇が入りこんでくる。

虐殺、おびただしい量の血、倒れた人々、

血染めの着物の女、狂ったような笑い、

殺さないでと訴える双子の少女…

あの女の笑い声が耳にこびりついている。

もう眠りたくない。

女性の手帳　八

村に迷い込んだ女性のものと思われる手帳。
手帳の最後は途切れ途切れの文になっている。

真澄さんのメモを見つけた。

真澄さんはやはりこの村に来ていた。

もうすぐ逢える。

私はもう動けない。

ここで待とう。

真澄さんはきっと戻って来てくれる。

村から出る方法を見つけて。

もし、戻ってきたら

もどって　　き　た

血塗れのメモ

血塗れのノートの切れ端に、乱れた文字が書き残されている。調査員のもののようだ。

戻らなくては

彼女に渡さなければいけないものがある。

蝶が描かれた日記　一

表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。
八重と紗重という少女が書いていたようだ。

今日は、村にお客様が来られた。
宗方くんと、宗方くんの先生の学者様。

宗方くんは、樹月くんのことを心配して
村に来たと言っていた。
でも、村の事は外の人に伝えてはいけない。
樹月くんはお祭りの日から、
蔵に隠されている。　…たぶん、
村の外の人とは会わせてもらえないだろう。

　　　　　　　　　　八重

学者様がお持ちの姿を写す箱で、
私たちの写し絵を作っていただいた。

私の顔は少しおかしく写ってしまったけど、
良い思い出になった。

あの方は、たぶん××されてしまわれる。

私たちの禊が終わらないから。

そうなる前に逃がして差し上げなければ。

私が、
おねえちゃんとひとつになれば、
それでいいことだから。

　　　　　　　　　　紗重

蝶が描かれた日記　二

表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。
囚われた「先生」を助けると書かれている。

やっぱり間違っている。
樹月くんの言うとおりかもしれない。

宗方くんの先生を、×にするなんて。
もう、やめなければいけない。
睦月くんみたいに、人がいなくなるのは、
もういや。　助けて差し上げなくては。
牢の鍵の一つは、宮司様が縄のお堂の
ほうに持って行かれた。

　　　　　　　　　　八重

お父様は、あの方を×にされるおつもりだ。
宗方くんの先生なのに。
牢の鍵は、お父様の部屋の書棚に
隠されてしまった。

×を鎮めるためだから、
仕方ないのかもしれない。
私たちが紅贄になれば、
そんな人が出なくなるのだろうか。

　　　　　　　　　　紗重

蝶が描かれた日記　三

表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。
村から逃げることについて書かれている。

もうすぐ儀式の年になる。
樹月くんと睦月くんの儀式では、
鎮められなかった。　今度は、私たちの番。

私は紗重と一緒に村を出る。
樹月くんが、私たちを逃がしてくれる。

私たちは、ずっと二人で一緒に暮らすんだ。
ずっと一緒だって約束したから。

　　　　　　　　　　八重

私は、本当は逃げなくてもいい。

でも、おねえちゃんと一緒にいられるなら、
どこへでもついていく。

だから、置いていかないで。

　　　　　　　　　　紗重

✖蝶が描かれた日記　四

表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。
片方のページは白紙のままになっている。

おねえちゃん、どうして一人で逃げたの。

樹月くんがこんなことになったのは、
私たちのせいだよ。

ずっと一緒だって約束したのに。

紗重

✖蝶が描かれた日記　五

表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。
小さいころの約束について書かれている。

小さいころ、村の外を流れる川に
一度だけ遊びに行った。

その時、二人でした約束。
ずっと一緒だって。

私たちは、いつまでも二人一緒にいよう。
村の外に出ても、ずっと一緒に。
ずっと、私が守ってあげるから。

八重

私たちは、ずっと一緒だと約束した。

でも、私は体が弱いから、いつか、
おねえちゃんについていけなくなる。

置いていかれるかもしれない。

おねえちゃんと心が離れていくのがこわい。

生きていくほど、どんどん
離れていく気がする。
産まれた時はぴったり一緒だったのに。

それなら、いっそ一つになりたい。

おねえちゃん。　八重と、ひとつに。

そうすれば、ずっと一緒にいられる。

紗重

✖蝶が描かれた日記　六

表紙に紅い蝶が描かれた、古い日記。
片方のページは白紙のままになっている。

この村にいれば、いつか、おねえちゃんは
帰ってきてくれる。

一人でも、蝶になれるのかな。

そうすれば、ずっとこの村にいられる。

蝶になったら、ずっと、ずっと待ってる。

小さいころ約束してた、あの場所で。

きっと、きっと見つけてくれる。

紗重

✖緑の表紙の日記　一

緑の表紙の本に残された手記。
民俗学者の助手のもののようだ。

僕の父が商人として出入りしていた時以来、
十数年ぶりになるだろうか。

村の様子は昔と全く変っていない。
民俗学者をこころざしたのは、
小さい時によく訪れたこの村を、
もっと知りたいと思ったからだ。

樹月と睦月はどうしているのだろう。
樹月の寄こした手紙の内容が気にかかる。

村で聞いてまわったところ、
樹月と睦月は病死したと伝えられた。
何度か手紙のやり取りをしていたが、
そのような様子はなかった。

樹月の家の書物を調べさせてもらった。

家人たちは隠しているが、
彼は村から出る方法を探していたようだ。

彼は小さいころから「祭り」を怖れていた。

この村から出て行ってしまったのだろうか。

それとも、まだこの村のどこかに。

✖緑の表紙の日記　二

緑の表紙の本に残された手記。
八重と紗重について書かれている。

八重と紗重にあった。
祭主の話では、次の祭りでは
彼女たちが巫女をつとめるのだという。

樹月と睦月のことを聞いてみたが、
彼女たちはこたえてくれなかった。

樹月から届いた最後の手紙には、祭りの日に
八重と紗重を迎えに来てくれと書かれていた。

樹月は、八重と紗重を
村の外に逃がそうとしていたのだろうか。

✖緑の表紙の日記　三

緑の表紙の本に残された手記。
樹月の妹について書かれている。

廊下で樹月の妹を見かけた。

彼女はひどく怖がりで、
いつもは家人以外の者が来ると、
すぐに押入れに隠れてしまい
出てこないのだけれど、今日は違った。

彼女は僕に何か伝えようとしたようだが、
何も言えずに隠れてしまったようだ。

樹月から、
何かことづかっているのかもしれない。

✖緑の表紙の日記　四

緑の表紙の本に残された手記。
村を出る時の記述のようだ。

真壁先生からの手紙を受け取った。
先に村を出て、帰るように書かれてあった。
手紙を持ってきた八重と紗重に、
少しだけ話を聞くことができた。

もうすぐ、次の祭りがあるのだという。
そうなると、外の者は村には留まれない、
ということらしい。

先生は特別に見ることを許されたのだ。

樹月の手紙に書かれていたとおり、
祭りの日に迎えに来る、と八重に耳打ちした。

八重は、一瞬体をかたくしたが、
聞こえないふりをして帰っていった。
やはり、祭りの日に
村から逃げるつもりなのだろうか。

だとすれば、樹月もまだ村のどこかに…

✖緑の表紙の日記　五

緑の表紙の日記に残された手記。
「樹月」に向けた手紙のようだ。

樹月へ

これを君が読んでくれることを祈る。

僕は、もうこの村には居られないようだ。
八重と紗重には、
祭りの日に迎えに来る、と伝えた。

彼女たちが村を出た後のことは、
僕にまかせてくれ。

彼女たちを連れ出したら、
次は君を迎えに来る。

宗方　良蔵

✖紫の表紙の日記　一

紫色の表紙の古い日記。
小さな字でびっしり同じ言葉が書かれている。

どうしてころすのどうしてころすのどうして
ころすのどうしてころすのどうしてころすの
どうしてころすのどうしてころすのどうして
ころすのどうしてころすのどうしてころすの
どうしてころすのどうしてころすのどうして
ころすのどうしてころすのどうしてころすの
どうしてころすのどうしてころすのどうして
ころすのどうしてころすのどうしてころすの
どうしてころすのどうしてころすのどうして
ころすのどうしてころすのどうしてころすの

✖紫の表紙の日記　二

紫色の表紙の古い日記。
双子の少女がいた場所に置かれていた。

わたしの手が、薊(あざみ)の首をしめた。

やわらかかった。　あたたかかった。
ゆっくりうごいてた。

でも、わたしの力だけだと
薊は苦しいみたいだった。
最期には、

宮司さまが手伝おうとして下さったけれど、
薊は、わたしだけにしてほしいと言った。

わたしは薊とひとつになった。

けど、やっぱり薊はいなくなったんだ。

もう、お話もできない。

おとうさまが、薊をつれ戻してきてくれた。

わたしは、いっぱいあやまった。

薊もわたしを許してくれた。

もう、ころしたりしないから。

もう、だれにもころさせたりしないから。

おとうさまは、薊を「むくろ」だといって
ころそうとしている。

薊をころそうとしている。

そんなことさせない。

もう、あんなことはさせない。

✕紫の表紙の日記　三

紫色の表紙の古い日記。
消えそうな紅い文字で書かれている。

わたしのかわりなんかいらない。

わたしは、
茜おねえちゃんといっしょにいるもの。

茜おねえちゃんと一つだもの。

ころして。　あの人形をころして。

✕村の調査記録　一

行方不明の地質調査員が残したノート。
「双子」について調査した記録のようだ。

立ち並ぶ地蔵の中に、
なぜかひとつだけ
双子の描かれた地蔵が置かれていた。

屋敷に残されていた文献の中に
「双子地蔵」に関する記述がある。

この地方には双子を特別視する習わしがあり
必ず双子の兄弟、もしくは姉妹が
参加して、その儀式を執り行う。

そして儀式が終わるたびに、村のどこかに
新しい双子地蔵が作られるらしい。

儀式は、数十年に一度という周期で
行われていたようだが、
双子地蔵の数をかぞえる限り、
その歴史は相当に古いようだ。

村で見つけた双子地蔵は、なぜか
全て片方の首から上が破壊されている。

中には元から作られていないものもあった。

そのこと自体には
あまり意味は無いのかもしれないが、
何か不気味なものを感じる。

やはり、美也子を置いて来るべきでは
無かったかもしれない。

双子を使った儀式というものが
どういったものなのか、
詳しく書かれたものは、
残念ながらまだ見つからない。

はやく外に出る方法を見つけなければ…

✕村の調査記録　二

行方不明の地質調査員が残したノート。
「黒澤家」について調査した記録のようだ。

朽ち果てた井戸を覗き込んでみたが、
中は真っ暗で、何も見えない。

耳を澄ましても風の音が聞こえるだけで、
すでに水は、かれてしまっているようだ。

この屋敷と井戸のどちらが先かは不明だが、
どちらも使われなくなって久しいようだ。

記録によると、この屋敷は「槌原」という
大きな力を持つ家だったらしい。

この村には他にも「桐生」「立花」「逢坂」
という有力な家系が存在し、各家はそれぞれ
独自の家紋を持つことが許されている。

各々の家は、村全体を管理したり、
特別な儀式を管理する集団としても
機能していたという記録が残っていた。

これらの家々は全て、
村の祭りを司る「黒澤家」の分家であり、
儀式の時には、
神官としての役割もになっていたようだ。

黒澤という名前は多くの文献に散見する。
その素性についての具体的な記述は
ほとんど見当たらない。
ただ、絶対的な力を持っていたことは
間違い無いだろう。

この村にいた人々は
いったいどこに行ってしまったのだろうか。

この村から外に出るには、
どうしたらよいのだろうか。

それらの謎のこたえは、全て黒澤家にある。

なぜかそんな気がしてならない。

✕村の調査記録　三

行方不明の地質調査員が残したノート。
「蝶」について調査した記録のようだ。

長い階段を上ると、立ち籠めるもやの中に
小さな神社を見つけた。

かなり古いもののようだが、
造り自体はしっかりしているようで、
目立った損傷は見られない。

入り口には大きな蝶の紋様が描かれている。
これは大きな橋を渡った先にある
建物のものと同じ絵のようだ。

「蝶」というのはこの村において
「双子」と同じ特別な意味を持つものらしい。
この村で行われる特別な儀式について記した
文献中にも、数多く見うけられる。

「蝶」というのは何らかの隠語のようで、
それが何を意味しているのかわからない。
しかし、文章の前後のつながりなどから
どうやら何かの「儀式」を指し示す言葉
であることがわかってきた。

それがどのような意味を持っていたにせよ、
「蝶」の紋様を持つこの神社には、
なにか重要な意味があるはずだ。

もう少し調査が必要だろう。

✕村の調査記録　四

行方不明の地質調査員が残したノート。
「御園」について調査した記録のようだ。

この村に初めて入ってきた時に見かけた
鳥居をもう一度調べてみるために、
この高台までやって来た。

しかし何度調べても、朽ち果てた鳥居が
木々と雑草の中にうもれているだけで、
私と美也子が入ってきたときに通った道は、
見つけることができなかった。

この高台は「御園」と呼ばれ、
文献によると、この村の儀式において、
重要な意味を持つ場所であるらしい。

中心には「贄岩」と呼ばれる大きな岩があり
そのまわりには結界が張られている。

この「贄岩」は文献によると、
どこかの穴を封じるための
「蓋(ふた)」であるらしい。

このような巨大な岩でふさぐ穴とは
いったいどのようなものなのだろうか。

また、なぜその穴に
蓋をしなくてはいけないのだろうか。

もしかしたらその穴こそ、探しもとめていた
この村と外とをつなぐ穴かもしれない。

もっと詳しく調べる必要があるようだ。

✕村の調査記録　五

行方不明の地質調査員が残したノート。
「深道」について調査した記録のようだ。

この村に入って何日が過ぎたのだろう。

まだ二、三日くらいのようでもあるし、
もう何年も経っているような気もしてくる。

夜の明けないこの村では、
時間の感覚があやふやになってしまう。

美也子は疲れ果て、ぐったりしている。
時折見せる力のない笑みが、痛々しい。

そろそろ体力的、精神的にも限界だろう。

この村の外へ出る方法は
まだ見つかっていないが、
この村で見つけた資料を洗いなおし、
やっと手がかりとなりそうな記述を見つけた。

この村の地下には「深道」と呼ばれる
巨大な地下通路が存在し、
村の要所はそれにより結ばれているらしい。

それらは、儀式の時に各屋敷を行き来したり
重要なものを保存する場所として
古くから利用されていたようだ。

この地下通路がどのくらいの規模なのかを
書面からはうかがい知ることは
できなかったが、
外に繋がる道が見つかるかもしれない。
深道の入口に関する文章は
残念ながら見つからなかった。

しかし、この村の祭り全てを司るという
「黒澤家」ならば、この地下通路への道の
手がかりくらいは得られるだろう。

私は美也子をここに残し、
ひとりで黒澤家の調査に向かうことにした。

必ず外への出口を見つけて
僕は美也子のもとに戻ってくる。

霊石ラジオ

青く光る鉱石／顔を隠した宮司

薄く青い光を反射する鉱石。墓地に、ひっそりと遺されていた。

…間に合わぬ…たとえ巫女が一人でも…
…急げ… …村のため…
…我々の手で儀式を…
…殺せ… …殺せ… …殺せ…

青水晶／桐生茜

青く光る美しい水晶。双子の少女がいた部屋に遺されていた。

…コロシタクナイ…
…ころしたくなかったの…
…だから…ずっといっしょにいようね…
…もう殺さないから…
…もう誰にも殺させないから…

赤く光る鉱石／顔を隠した宮司

鈍く、赤い光を放つ鉱石。灯明が並ぶ仏間の、宮司が遺したもの。

…儀式は失敗…なぜ八重様は逃げたのだ…
なぜ…戻られなかったのだ…きっと…戻られると…
…やはり双子がそろわなければ…
…八重様…大償い…あぁぁぁぁ…

赤斑点水晶／立花千歳

柱状に削り出された赤斑点水晶。少女が隠れていた押入れに遺されていた。

誰か…たすけて…たすけて…
暗いよ…怖いよ…樹月お兄ちゃん…
たすけて…たすけて…
…くらいよ…
…家の中に沢山…いる…出られないよ…

あられ石／須堂美也子

青い色をしたあられ石。拾ったラジオの中に入っていた。

あの人は…どこ？真澄さん…会いたかった…ずっと…
どうして…ずっと探してた…

あられ石(小)／鬼と戯れる少年

鈍い光を放つ小さなあられ石。縁側の奥に隠れた少年が遺したもの。

…誰もいない…
…みんな…どこ…
…みんな僕を置いて…
…ひとりぼっち…いつも…いつも…

薄く光る鉱石／楔に殺された男

薄く黄色い光を反射する鉱石。血塗れの部屋で見つけたもの。

…楔が…楔が来る…
…助けてくれ…祭りは失敗…
…紗重様が…これが…大償い…この村はもう…
…あぁぁぁぁあああぁ…

薄紫水晶／桐生菊

紫色の光を放つ水晶。双子の人形があった部屋に遺されていた。

…ドウシテコロスノ…
…コロサナイデ…
…コロサナイデ…
…ドウシテ…

黄色く光る鉱石／顔を隠した宮司

黄色く鈍い光を放つ鉱石。蓑羽神社にいた宮司が遺したもの。

殺してしまった…もう…
取り返しのつかないことを…
…どちらにせよだめだったのだ…それならば…
お二人とも…紗重様も逃がしておけば…

金緑石／首が折れた女

緑の光を放つ金緑石。家をつなぐ渡り廊下に落ちていた。

痛い…痛いぃぃぃ誰かあ…私は…どうしてえ…
痛い…痛いぃぃぃ痛いぃぃぃ…おまえも

苦灰石／桐生善達

荒く削り出された苦灰石の結晶。人形を作る部屋に置かれていた。

…あれは人形ではない…
…娘でもない…物の怪…
…殺さなくては…
…娘と同じでも…殺さなくては
…両手と頭…どこに隠した…

珪孔雀石(1)／黒澤良寛

美しくみがかれた珪孔雀石。六面の本棚が置かれている部屋で見つけた。

…たとえわが娘であろうと…
…村のために…儀式を…行う…
…村のために…八重…あきらめろ…私もかつて、同じ…

珪孔雀石(2)／黒澤良寛

美しくみがかれた珪孔雀石。祭主らしき霊が遺したもの。

八重…諦めろ…
先に生を受けし我らは…
鬼隻として生きるしかない…村の為に…

月長石／箱に隠れた女

白色の淡い光を放つ月長石。箱に隠れていた女性が遺したものだろうか。

来る…闇が…闇が…お願い…開けて…暗い…暗い…
開けて…開けて…来る…来る…あ、開けて…

紅玉髄／槙村真澄

血の色にも似た紅玉髄。村に迷い込んだ調査員が遺したものだろうか。

…美也子…
…ここから…出るんだ 来ちゃ駄目だ…
…楔…殺される

ざくろ石／鬼ごっこをする少女

ほのかな赤みを放つざくろ石。着物の裏に隠れていた少女が遺したもの。

暗い…怖い…誰か早く見つけて…怖い…怖い…

水晶原石／立花樹月

綺麗な水晶の原石。少年が閉じ込められていた蔵に遺されていた。

…紗重…僕は間違っていたのか…
…僕は誰も救えないのか…
…僕は許してもらえないのか…

✖天藍石(1)／真壁清次郎

濃青色の美しい天藍石。学者らしき人物がいた場所に遺されていた。

…この村で行われている祭り…
…口にすることすら禁じられている…
…双子の巫女のどちらか片方を…
…黄泉への穴…殺す儀式

✖天藍石(2)／真壁清次郎

濃青色の美しい天藍石。民俗学者が閉じ込められた牢に遺されていた。

…このままでは…私は紅贄祭の…
…楔として…黄泉を見る…
…見てはならない場所…
…見てはならない祭り…あの穴の中には
…見てはならない…

✖鈍く光る鉱石／顔を隠した宮司

鈍い光を放つ鉱石。地下通路の岩の間に落ちていた。

闇に包まれた…
この村はもうだめだ…
朝は来ない…もう二度と…外に出ることも無く…
朽ちて…

✖ぶどう石／鬼に追われる少年

薄い黄緑の光を放つぶどう石。地下通路の箱の上に置かれていた。

…誰か…早く見つけてよ…
…一人はやだよ…
…ここだよ…ここだよ…誰か…誰か…

✖ほたる石(1)／黒澤紗重

やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。祭主の屋敷の、囲炉裏の近くに落ちていた。

…八重…約束したのに…
ずっと一緒だって…
…どうして

✖ほたる石(2)／黒澤紗重

やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。蔵の前で泣いている女性が遺したもの。

…早く戻って…
…私を一人にしないで…
…ここは暗いよ…一人は…やだ…
八重…八重…

✖ほたる石(3)／黒澤紗重

やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。繭が泣いていた部屋に遺されていた。

…一人はやだよ…ずっと一緒に…
…だから…だから…八重…
…八重…私を…
…殺して…

✖ほたる石(4)／黒澤紗重

やわらかい光を放つ、綺麗なほたる石。繭が通ったと思われる廊下に遺されていた。

どうしてあのとき殺してくれなかったの？
その手が首に伸びてくるのを、
子供の頃からずっと待ってたのに。
ころして、ころして、ころして、ころして、
ころして、ころして、ころして、ころして、
ころして、ころして、ころして

✖繭のお守り／天倉繭

繭が身につけていた御守り。繭の言葉を伝えてくれるのだろうか…

【二ノ刻】
紅い…蝶…紅い蝶…
私を呼んでる…
村の…奥へ…呼んでる…
………ちがう…わたしたちじゃない…

【二ノ刻】
大きな門を通って、橋を渡って、大きなお屋敷の中。
たくさん…たくさん…死んでる…。
階段をのぼって…にんぎょうがたくさん…首が…

【三ノ刻】
…戻らなきゃ…巫女になるため…
…村のために…　…私達は…
…そのために…　…うんめい…

【五ノ刻】
…樹月くんに会いたい…会って…謝らなきゃ…
…私達のせい…私達が逃げずにいたら…
樹月君も…みんな…あんなことには…

【五ノ刻】
橋を渡って…
天と地で繋がる閉ざされた家…
会わなきゃ…謝らなきゃ…

【六ノ刻】
姉が…妹を…殺す儀式…
片割れをあやめしもの…鬼隻と呼びてこれをおそれる

【八ノ刻】
…樹月くん…ごめんなさい…
…私が逃げたせいで…
…みんな…みんなしんじゃった…
…みんな…わたしたちのせいで…
…たすけて八重…

【八ノ刻】
もう落ちてしまった…
見ないで…その中を見ないで…
私を置いていこうと思ったんでしょう？
本当は私が怖かったんでしょう？
…だから…置いていった…
私も怖かったんだよ…あの時…
澪と…離れることが…怖くて…
また…一人で逃げるの…？

【終ノ刻】
…みんな…しんじゃった…
…本当は逃げたくなかったのに…
…一緒にいたかっただけなのに…
…みんな死ねばいい…

【終ノ刻】
…澪…来ちゃ駄目…ひとりでにげ…
…八重…どうしてきてくれないの…
…一緒にいたい…ずっと一緒に…八重…八重…

【終ノ刻】
澪……ひとりで…にげて…
何があっても…澪のこと許すから

✖緑水晶／沈められた女

緑色の不思議な光を放つ緑水晶。壊れた橋板の間にひっかかっていた。

…冷たい…苦しい……水が流れ込んでくる…
…沈む…暗い…暗い…助け…て…

✖緑に光る鉱石／楔に殺された男

緑色に光る鉱石。廊下と壁との間の土間に落ちていた。

…楔がくる…楔…が…
…あああぁぁぁぁぁあぁ！
すまなかった…慣わしなのだ…
マレビトを楔にすると…村の為には仕方なかった…

✖紫に光る鉱石／松明を持った村人

紫に光る鉱石。村をさまよっていた村人が遺したもの。

…双子を探せ…双子を…村の為に…
…もう一度儀式をせねば…楔では持たんのだ…
…探せ…　…巫女に…二人がそろわねば意味は無い…

✖リシア輝石／落下した女

ピンク色のリシア輝石。飛び降りた女性がいた部屋に遺されていた。

…闇が…　…くる…
…にのまれたら…私も…
…あの姿に…　…んなくらいなら…
…こから…とべば…

零～眞紅の蝶～ 攻略&設定資料集 くれなゐの杜

発行日 2012年10月4日 初版発行

企画・編集 コーエーテクモゲームス 出版部+株式会社An-EDITOR.
原稿執筆 青木聡、下畑典明
カバーデザイン 有限会社キューファクトリー
本文デザイン・DTP 株式会社サンプラント
SPECIAL THANKS 伊豆野敏晴、大澤徹(任天堂株式会社)、天野月

発行者 襟川陽一
発行所 株式会社 コーエーテクモゲームス
〒223-8503
横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話 045-561-8181(ユーザーサポート)

印刷・製本 図書印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。

●本書を運用して生じたゲーム内の結果につきましては、弊社では責任を負いかねます。

●コーエーテクモゲームスの商品カタログはGAMECITY(http://www.gamecity.ne.jp/)にてご覧いただけます。ぜひご利用ください。

乱丁(ページの順番違い)・落丁(ページの脱落)、本書の記載事項についてのお問い合わせは、弊社ユーザーサポートまで、Eメールまたは電話にてお問い合わせください。

コーエーテクモゲームス ユーザーサポート

メールアドレス game@koeitecmo.co.jp
電話 045-561-8181(受付時間:土日祝日を除く10:00～17:00)

●本書のサポート範囲は日本国内に限定させていただきます。
●商品名をお間違えのないようにお知らせください。
●ご質問内容によりましては、返答にお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しての質問には一切お答えできません。あらかじめご了承ください。

ISBN 978-4-7758-0852-8

株式会社コーエーテクモゲームス

本書はWii版『零～眞紅の蝶～』に対応しています。

ISBN978-4-7758-0852-8
C0076 ¥2400E

9784775808528

定価：本体2,400円+税

株式会社コーエーテクモゲームス

1920076024009

ビジュアルの杜

ビジュアルギャラリー
皆神村CG集
ムービー絵コンテ集
CGアートギャラリー

メイキングの杜

零～眞紅の蝶～初期草稿
ディレクターが語る各章の見どころ
クリエイター座談会
天野月が「くれなゐ」に込めたもの

攻略の杜

シナリオ完全攻略
全エンディング解説
怨霊バトル攻略
お化け屋敷モード探索マップ

データの杜

霊リスト
アイテムリスト
テキストアーカイブ

本書はWii版「零～眞紅の蝶～」に対応しています。